

第一份由日本遊戲生產商直接支持的電視遊戲雙周刊
1996年6月7日
第25號
遊戲誌
GAME PLAYERS
MAGAZINE
雙周刊
究極無敵164頁
最強遊戲情報
每本港幣35元
第一時間介紹NEO・GEO最新街機作品
《NINJA MASTER'S霸王忍法帖》
PLAYSTATION三大設計遊戲深入研究
《設計衛門PLUS》
射擊遊戲設計入手篇
《DUNGEONS CREATOR》
自己創造3D迷宮RPG世界
《PANDORA PROJECT》
探究異形機種奧秘
特集——
超廣闊！16:9遊戲之世界
數千元SATURN含銀S線你見過未？
帶你造訪HI-FI發燒友的打機天地
《龍珠Z 偉大的龍珠傳説》
跟足劇情爆機！
次世代遊戲詳盡攻略
SS《FEDA REMAKE！》
SS《SWORD & SORCERY》
SS《黑鋼METAL BLACK》
PS《卡通賽車2》
教到你曉——《遊戲誌》麻雀教室
無責任讀者評壇
PLAYSTATION
再戰SATURN

超級無敵轉駁器



★XRGB-1可將錄影機、影碟機及家庭遊戲機等影音設備之視頻訊號轉駁到電腦熒幕上顯示，可使用的接駁方式包括：VIDEO、S-VIDEO、及21針RGB端子。

★若同時接上多過一個視頻訊號時，其優先順序為：21針RGB、S-VIDEO、VIDEO。

★超級解象度，配合大部分MULTI-SCAN SVGA顯示器，不論VIDEO、S-VIDEO、遊戲機21針RGB均提升至(640×480點)全彩色高解象度。XRGB-1適用於水平同步訊號為31kHz的MULTI-SCAN VGA或SVGA顯示器，及15kHz的RGB顯示器，PC98顯示器同樣適用。

歡迎中、港、澳批發零售

代理商：三通貿易公司

中港澳銷售處：香港九龍荔枝角長沙灣道912-914號時信中心202室
電話：(852) 2728 8390　　傳真：(852) 2386 2730

XRGB-1主要配備包括：XRGB-1主機、AC變換器、電腦用RGB轉換線(輸出／入用)、AUDIO轉換線(不含連接錄影機之VIDEO、S-VIDEO、21針RGB線)。



HIFI發燒友大集合

遊戲配件繼續睇真D

特別的稿

新GAME速報

攻略一族

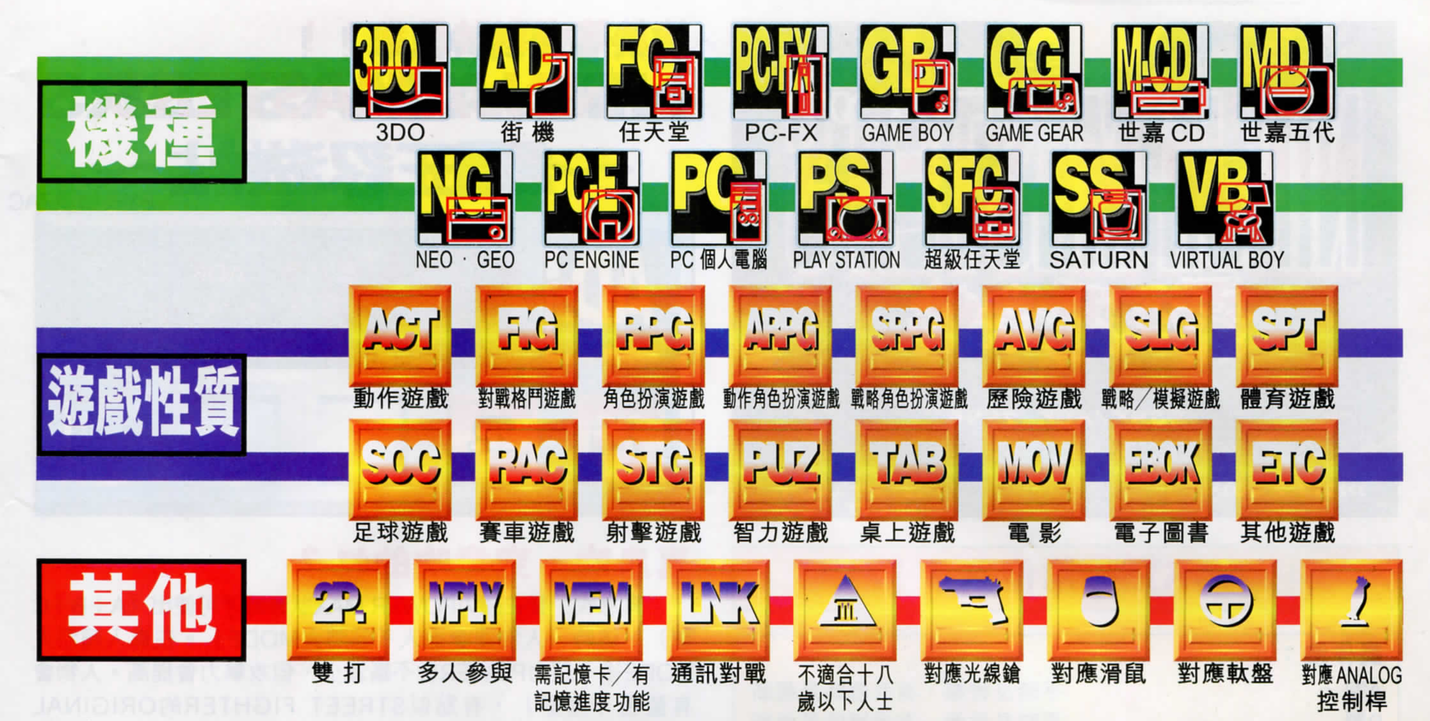
遊戲玩家有話說

使用本書時之注意事項

1. 因本書並非電器用品，請勿接上火牛使用。
2. 閱讀時請與本書保持一定距離。
3. 長時間閱讀本書時，為健康著想，請每隔1～2小時休息10～15分鐘。
4. 由於本書內容極為詳盡，請避免讓本書受到強裂震盪，或於極端的溫度條件下使用、保存本書，亦請勿將本書分解。
5. 請勿以稀釋液、汽油及酒精等揮發性溶液以至哥士的、潑水拭抹本書。
6. 由於將本書接上投射式電視後亦不會出現任何影象，大家可慳番啖氣。

為健康著想之注意事項

- 請避免於疲倦時或睡眠不足時閱讀本書。
- 閱讀本書時請保持室內有足夠光線。
- 有部分人在閱讀電視遊戲雜誌內過勁猛料時，會引起短時間的筋肉抽搐或失去知覺等症狀。若曾有如此經驗者，請於閱讀同類雜誌前向醫生請教。另外、若於閱讀電視遊戲雜誌時發生以上症狀，請馬上停止閱讀並接受醫生檢查（當然，生死與否與本刊無關）。



遊戲索引 （本索引以遊戲種類及筆畫排序）

◆PUBLISHER／CINEASTE INTERNATIONAL LTD. ◆EDITORIAL TEAM／MICKEY CHAN、JAMES WONG、ARES LEE、CHAN WIDDON、赤目黑龍、KAN、ANTHONY LEUNG◆FREELANCE WRITER／FUKUDA、ZAC、喬丹、威記、迪偉 ◆DESIGNER／子濃、SING ◆COVER DESIGN & 3D MODELING／ANTHONY LEUNG ◆GRAPHIC ARTWORK／DIGITAL PREPRESS SERVICES LTD. ◆COLOUR SEPARATION／DIGITAL PREPRESS SERVICES LTD.◆PRINTING／PREMIER PRINTING GROUP LIMITED ◆DISTRIBUTION AGENT／TAK KEUNG KEE(NEWS HAWKER)、INFO RESOURCES LTD. (COMICS BOOK SHOP & GAME SHOP) TEL:(852)2866-9866 ◆ ADVERTISING AGENT／INFO RESOURCES LTD. (852)2866-9866
GAME PLAYERS MAGAZINE PUBLISHED BY CINEASTE INTERNATIONAL LTD. ADDRESS: 7/F, FOOK LEE COMMERCIAL CENTRE, TOWN PLACE, 33 LOCKHART ROAD, WANCHAI, HONG KONG.
TEL:(852)2380-2223 FAX:(852)2507-5175 MODEM:(852)2390-7775
EMAIL ADDRESS:cineaste@glink.net.hk

敬告天下！

本刊已取消設於旺角郵政局之郵政信箱，為免郵誤，各位讀者來信請寄往本刊之辦事處——香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓。



終於等唔到神凰拳！！

NINJA MASTERS ～霸王忍法帖～

BY長頸凰ZAC



ADK頂癮用作品？！

操作法：

A掣	平時是輕拳，有武器時是輕斬
B掣	平時是重拳，有武器時是重斬
C掣	不論何時都是輕腳
D掣	不論何時都是重踢
B＋C掣	取出或收起武器
↓＋B＋C掣	拾起掉到地上之武器
倒地時拉後控掣桿及連按掣	後滾後起身
超力POWER熱了時按A＋B＋C掣	使出真息吹

遊戲系統篇

武器有乜用？

有沒有武器在手，除了會影響人物的招式攻擊距離外，更會影響到必殺技。有些必殺技要有武器才能使出，相反地，有些則要沒有武器才可使出。有些必殺技在有武器或空手使出時招式上會有所變化。亦有些必殺技是會將手中武器丟出去的，用後請執番。另外，如手持武器時被打暈，武器是會甩手跌落地的。

必殺技點必先？

必殺技方面，此GAME共分5種：「必殺技」、「瞬殺烈火」、「對應超力POWER的「真必殺」、「超力必殺」及最大奧義「真超力」。

必殺技就是日常所用的必殺技，是基本中的基本。

瞬殺烈火是在使出特定必殺技時再輸入指令使必殺技改變的連續必殺技攻擊。

真必殺就是當儲滿超力POWER後，在使出任何一招必殺技或瞬殺烈火時同時按輕及重攻擊掣（例：→↓↘＋A＋B掣）的招式，除了招式上有所改變外，攻擊力亦強了，而且不扣超力POWER，可謂好使好用。

至於超力必殺，會因應閣下的超力POWER多少而有不同之變化。

至於真超力，則是俗稱「超必」或「SUPER」的招式。使用條件有二：一是在本身體力剩下四份一時（俗稱見紅），那時可隨便連出，另一條件是在超力POWER MAX狀態時使出真息吹（A＋B＋C掣），之後便能使出真超力。

真息吹，究竟吹的乜？

真息吹，要在超力POWER MAX狀態時才可使出（A＋B＋C掣），這時，人物便會進入「超烈火MODE」。在進入超烈火MODE後，超力POWER會不斷減少，但攻擊力會提高。人物會有藍色「鬼影」，有點似STREET FIGHTER的ORIGINAL COMBO。而在超烈火MODE中，閣下可任意使出真超力。

連續技好唔好連？

《霸王忍法帖》的連續技系統，與《餓狼 3》相似，同樣是以按掣的組合出現，名為SPLENDID COMBINATION，使出時會有藍色「鬼影」。另外，在沒使用武器而超力POWER又處於MAX狀態時，各人物都可使出一招攻擊力與真超必力差不多的強大SPLENDID COMBINATION。

特別小「秘技」

在本GAME中，跌了武器在地上便要走到它前面以↓＋B＋C，將它執起。但其中一人物鴉，就算離武器很遠，只消輸入→＋B＋C就可令其武器變為烏鴉乙隻，飛回自己身邊。另外各人物的→＋A都是中段技……


■見紅後可任出真超力


■超烈火MODE除可加強攻擊力，用者亦會有面善的藍色殘像……


■使出烈火MODE時也有攻擊力的

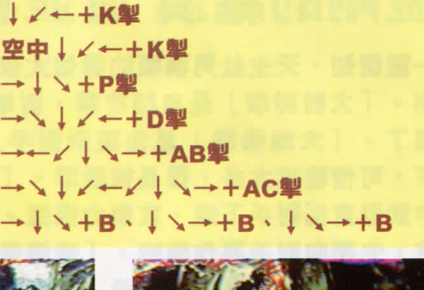

■進入超烈火MODE時便可任出超必了



聖侍白龍 逃忍 義介

本故事的主角，外貌酷似瘦削版霸王丸，攻擊力平均到極。「飛蒼月」是丟出手裡劍，隱藏招是昇龍系的對空招式。「雙驅腳旋」是類似「飛燕疾風腳」的招式，踢第一腳時可跳過對手的遠距必殺技，若對手擋了後可立即使出指令投或隱藏招來「陰」他的。「雙驅腳裂」類似「飛燕龍神腳」，但因很難擊中站在地上的對手，所以最好在跳前擊中對手後使出作連招用。「神擊破」是先前衝，再在掌心擊出掌風的招式，按擊後放手的時間可影響出招的速度。「真超力疾風烈震擊」是前衝版「天馬迴旋碎擊拳」，但前衝時是可被截擊的。至於瞬殺烈火秘拳是先重轟對手幾拳後，再以隱藏招收式的連招。連招方面，一般都是跳前重腳 → 隱藏招 / 雙驅腳裂。另外，大可考慮先放飛蒼月，待對手跳過來時以疾風烈神擊來歡迎之。

飛蒼月	↓↘→＋P擊
蒼空腳・旋	↓↙←＋K擊
蒼空腳・裂	空中↓↙←＋K擊
隱藏招	→↓↘＋P擊
指令投	→↘↓↙←＋D擊
★神擊破	→←↙↓↘→＋AB擊
★★疾風烈神擊	→↘↓↙←↙↓↘→＋AC擊
飛蒼拳 旋 空 烈	→↓↘＋B、↓↘→＋B、↓↘→＋B


■蒼空腳・烈

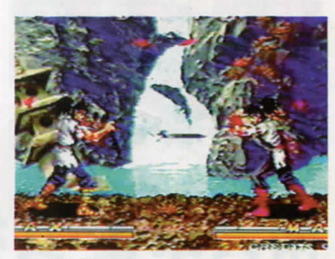

■飛蒼拳 旋 空 烈


■蒼空腳・旋




■疾風烈神擊


■神擊破


■飛蒼月

涅槃無天 浪人 鴉

鴉先生外貌似一位營養不良的牙神幻十郎，但招式卻又有點詭秘……「鴉刃」是對空技，但不能在連招中使出，而「疾風羽」則是前衝以雙手插向對手，同樣亦不能在連招中使出。「亂羽」一招似百裂掌，攻擊力強，唯獨是收招較慢。「羽刃」是在空中將武器丟向對手，中就好地地，但被擋了就要執刀了。「氣狂障壁」是對空技，中者會麻痹，但出招太慢，可算是廢招。「　鴉」是遠程必殺技，輸入第一下招令時（↓↘→＋P），鴉先生會從衣服內放出一烏鴉飛向對手，再輸入其餘指令的話，那他便會放出兩隻或三隻烏鴉。至於「怨冥鴉」則是　鴉的強化版，可破對手之遠程必殺技。連招方面，可選用跳前重腳→羽刃 / 亂羽，其中以後者的攻擊力較強。

鴉刃（武）	→↓↘＋P擊
疾風羽（冇）	→↓↘＋P擊
亂羽（武）	↓↙←＋P擊
羽刃（武）	空中↓↘→＋P擊
指令投	→←↙＋B擊
★氣狂障壁	→←↙↓↘→＋AC擊
★★怨冥鴉	→↘↓↙←→＋AB擊
鴉 陰 慘 滅	↓↘→＋P、→→＋P、→→＋P


■疾風羽

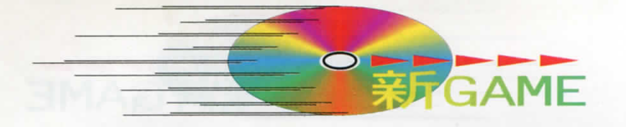

■羽刃


■陰陽鴉


■鴉刃


■氣狂障壁

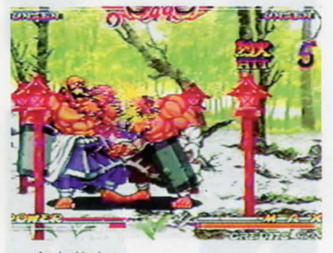

■亂羽



金剛的羅漢 流浪和尚 雲仙

一望便知，天生壯男模樣的雲仙大叔是絕對的力量型人物。「大粉碎擊」是自轉攻擊，對地OK，但對空就很弱了。「大地鳴動」是先跳到對手上空，再以重拳轟下，可惜破綻太多，很易被截擊。「制裁罪人」是以手中武器直插對手下盤，攻擊力很強。「命脈微塵」是投技，先衝向對手再作熊抱。「懺悔覺悟」是突進技，可殺對手一個措手不及。至於「命喪黃泉」亦是投技，先會前衝約一個身位，再捉著對手以頭鎚狂轟之。連招方面，仍是以跳前重腳→懺悔覺悟為主打招式。

大粉碎擊	BD掣連按
大地鳴動	→↘↓↙←+P掣
大獄殺彈（投技）	↙←→↘↓↙←+P掣
制裁罪人（武）	→↓↘+P掣
指令投	↙↓↘→+B掣
★命脈微塵	←儲氣→+AC掣
★★命喪黃泉	←→↘↓↙←→+AC掣
懺悔覺悟 南無阿彌陀佛	↓↘→+K、↓↘→+K、↓↘→+K


■命喪黃泉


■命脈微塵



■大粉碎擊


■制裁罪人


■懺悔覺悟 南無阿彌陀佛

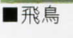

■大地鳴動

南天朱雀 女格鬥家 棗

棗小姐繼承了SNK旗下女角之身裁，而且亦是一個非常「惡」之人物。

「飛鳥」是將武器丟向對手，收招時武器會落回自己面前，只要輸入↓+BC便可拾回，很是方便。而且這一招可貫穿對手的遠程必殺技，所以零舍「惡」。「刃空斬」是昇系對空招，攻擊範圍也算中規中距，好使好用。「百鬼連碎」是百裂掌系招式，也可防空。「轟斬斧」像餓狼傳說中金家藩的半月斬，就算被擋了也可立即使出指令投來「補鑊」。「塵殺・幻夢繚亂」是一邊前衝一邊狂打的亂舞技。「天破裂腳」是彈前伸幾腳，可謂最弱的一招。「踏破穿擊 刀斧彈槍神戟」的第一段是中段招式，一中就要照單全收，用嚟屈人就好嘞。另有一招隱藏招是↓↑+K，理論上是用以防空，但較為差，不用也罷。連招方面，可選用重拳踢頭→刃空斬／百鬼連碎／踏破穿擊已夠搵食有餘了。順帶一提，棗的蹲下重腳是可避過對手的遠程必殺技的。

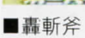
刃空斬	→↓↘+P掣
百鬼連碎	↓↓←+連按P掣
飛鳥（武）	←↙↓↘→+P掣
指令投	←↓↙+D掣
轟斬斧	→↘↓↙←+K掣
★天破裂腳	→←↙↓↘→+CD掣
★★塵殺・幻夢繚亂	→↘↓↙←↓↘→+AC掣
踏破穿擊 刀斧彈槍神戟	↓↘→+K、↓↘→+K、↓↘→+K



■飛鳥

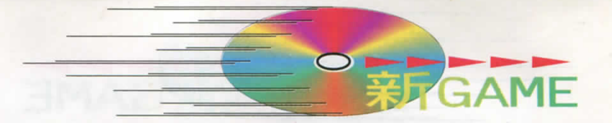

■刃空斬


■百鬼連碎


■踏破穿擊 刀斧彈槍神戟



■轟斬斧

■塵殺・幻夢繚亂



黑風影虎 忍者 神威

本故事的另一主角，招式與義介很相似。「風牙」是連丟出3枚手裡劍的遠程必殺技。「龍頭牙」是昇系攻擊，如有武器時使出，起手式的攻擊範圍會較遠。「火炎陣．鬼雨」是 空垂直丟一個炸彈落地，最好是跳到對手頭上使出。「鬼裂斬．血煙」是亂舞技，可先放出風牙後，待對手跳過來以此招歡迎之。連招方面，可用跳前重腳→龍頭牙或「殺鬼 骸 業　」（二段）→指令投這兩招。另外，神威是有三角跳能力的。

龍頭牙	→↓↘＋P掣
風牙	↓↘→＋P掣
指令投	→←↙↓＋D掣
★火炎陣．鬼雨	跳起後→↘↓↙←＋AB掣
★★鬼裂斬．血煙	→↘↓↙←↙↓↘→＋AC掣
殺鬼 骸 業	↓↙←＋K、↓↙←＋K、↓↙←＋K


■殺鬼 骸 業 幟


■龍頭牙


■風牙

■火炎陣．鬼雨


■指令投


■鬼烈斬．血煙

無法赤狼 賞金獵人 雷牙

這傢伙是強盜！先作介紹。「雷擊殺」是名符其實的「地雷」，但有效範圍不到半個畫面。「雷．地龍」是先滾前，（這時可避過對手的遠距必殺技），然後捉對手到地上打滾。「雷．天龍」是跳到對手面前再捉對手到地上打滾的招式。屈就屈在對手中了雷．天龍或雷．地龍後，只要時間掌握得好，再出雷．天龍式雷．地龍的話，對手一起身就中招，就這樣直到永遠。「雷神召」是引雷球護身，對手就算打中你也會觸電。「閃光雷刃」是將自己的武器直丟出去，可破對手的遠距必殺技。「暴雷擊 爆殺．雷殺．擊殺」的第一及第二段是前衝肩衝，第三段則是昇刀。連招方面，是5星級難度但一擊必殺的招式：跳前重腳→雷擊殺→輕雷．地龍→重雷．地龍／重雷．天龍→重雷．地龍／重雷．天龍……直至永遠……阿門。

雷．地龍	←儲氣→＋K掣
雷．天龍	↓儲氣↑＋K掣
雷擊殺	↓↙←＋P掣
指令投	旋轉控掣桿一圈＋B掣
★雷神召	↓儲氣↑＋BD掣
★★閃光雷召	↓↘→←↙↓↘→＋AB掣
暴雷擊 爆殺．雷殺．擊殺	←儲氣→＋P、←→P、←→P

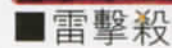

■雷擊殺


■雷．天龍


■爆雷擊 爆殺．雷殺．擊殺


■閃光雷刃


■雷神召




■雷．地龍



紅天薰風 女忍者 霞

霞是一個靈活型人物，但攻擊力似乎較弱。「卦腳圓旋蹴」都是對空技，「緋龍旋」是在空中斜轉向對手，但指令較麻煩。「緋天蹴」是用以作三角跳，跳完可用控掣桿較落點，然後再控攻擊掣攻擊。「緋閃肘擊」是《餓狼傳說》中ANDY的斬影拳。「緋燕閃」是以自己作式器，自己直插向對手的攻擊。「緋斬擊 芍藥 牡丹 百合」是突進技，判定是上、下、上，最好用以對付蹲下的對手。連招方面，可用踢頭重腳→卦腳圓旋蹴 / 緋旋蹴 / 緋斬擊便夠了。

招式	指令
卦腳圓旋蹴	↓↘→＋K掣
緋龍旋	空中↑↓＋K掣
緋旋蹴	→↘↓↙←＋K掣
緋天腳	↓儲氣↖ / ↗＋K掣
指令投	↓↙←→＋B掣
★緋燕肘擊	←儲氣→＋AB掣
★★緋燕閃	→↘↓↙←→＋AB掣
緋斬擊	↓↘→＋P、↓↘→＋P、↓↘→＋P


■緋旋蹴

■緋燕閃


■卦腳圓旋蹴


■緋龍旋


■緋閃肘擊


■緋斬擊 芍藥 牡丹 百合

怪盜無雙 小偷 五右衛門

這位怪盜，外型十分搞笑，但是否好用呢？「火炎障」是男性版龍炎舞。「地鐵球」及「轟擊砲」均是遠距必殺技，但其速度 / 出招 / 收招奇慢，不用也罷。「鐵球火炎獄」是掉下一個會爆炸的鐵球去炸對手。「烈火炎殺掌」是火炎障的強化版。「爆煙障」是向對手扔炸彈。「天誅爆 無賴鐵攻富獄」是突進技。連招可用跳前重腳→火炎障 / 爆煙障/ 天誅爆 無賴鐵攻富獄。

招式	指令
爆煙障	→↓↘＋P掣
火炎障（冇）	↓↙←＋P掣
地鐵球（冇）	↓↘→＋P掣
高擊砲（武）	↓↘→＋P掣
指令投	←↓↙＋D掣
★鐵球火炎獄	↓↙←→＋AB掣
★★烈火炎殺掌	←↓↙→＋AC掣
天誅爆 無賴鐵攻富獄	↓↘→＋K、↓↘→＋K、↓↘→＋K


■火炎障


■地鐵球


■轟擊砲


■天誅爆 無賴鐵攻富獄


■鐵球火炎獄


■烈火滅殺掌

破魔明星 退魔師 鳳凰

鳳凰先生好熟口面，好似某位叫孔X王的退魔師……「空閃光」及「地裂閃」均是遠程必殺技，「鳳凰天舞」及隱藏招都是對空招，效果以後者為佳。除了不會前衝外，作用與義介的神擊破一樣，而且儲勁愈久，威力亦愈強。至於「大日遮那招來」，卻是一招沒有用的超必。連招方面，可用跳前重腳→鬼神斬 邪鬼殺 餓鬼殺 魔鬼殺。

空閃光　←儲氣→＋P掣
地裂閃　←儲氣→＋K掣
鳳凰天舞　↓儲氣↑＋K掣
隱藏招　↓→↘＋K掣
指令投　←→↘↓＋B掣
★破邪・靈波動　↓↙←→＋AB掣
★★大日遮那招來　←↙↓↑＋AC掣
鬼神斬 邪鬼殺 餓鬼殺 魔鬼殺　←↙↓↘→+P、↓↘→+P、↓↘→+P


■鳳凰天舞
■大日遮那招來


■空閃光


■地裂閃


■破邪 靈波動

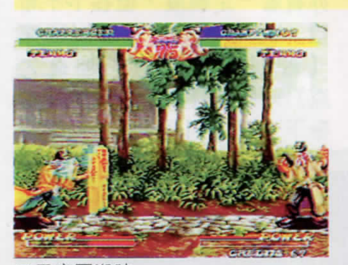

■隱藏招

陰陽雲水 道士 天和

「呪縛符」是放符，中者會麻痹，但有效範圍只有大半個畫面。「風烈彈」則是以自身前衝撞向對手，「閃滅掌」其實是百裂符，「天魔圓殺陣」是放出一個護身符圈，可以防空，「太極破」是以手中葫蘆轟向對手，「旋刃封邪」則是以類似火炎狀的物體護身，一面自轉一面向前移動，但不能防空。「旋空劍 松旋 竹旋 梅旋」與旋刃封邪類似，但護身的不是火炎而是符，而且速度快很多。連招方面，面用重腳踢頭→閃滅掌 / 旋空劍 松旋 竹旋 梅旋這兩招。

呪縛符　↓↘→＋P掣
風烈彈　↓↘→＋K掣
閃滅掌（冇）　連按P掣
天魔圓殺陣（冇）　→↘↓↙←＋P掣
指令投　←↓↙＋B掣
★太極破　↓↙←↙↓↘→＋AB掣
★★旋刃封邪　→↘↓↙←→↘↓＋AC掣
旋空劍 松旋 竹旋 梅旋　→↓↘+P、↓↘→+P掣、↓↘→+P


■旋刃封邪
■太極破


■天魔圓殺陣


■閃滅掌


■旋空劍 松旋 竹旋 梅旋


■呪縛符

★為超力必殺，★★為真超力
P掣為任何一個拳掣，K掣為任何一個腳掣



偶像誕生 IDOL PROMOTION

TEXT：J.J

PS

製造商：ALLUMER
價格：5800日圓
容量：CD-ROM×2

SLG　MEM

好過《卒業R》N倍的真人版育成遊戲

當日玩《卒業R》的時候，感覺上就像在看「生態追擊」一樣，不論遊戲性、選角、畫面等各方面都受到編輯部的一致「表揚」，正當在下以為這類遊戲是否不可以製作得好一些時，ALLUMER公司便推出了這個《偶像誕生IDOL PROMOTION》，雖然在構思上和《卒業R》極為相像，同樣都是以真人來玩育成遊戲，但其質素之高，實在令人難以相信這間公司是曾推出《悟空傳説》這「杰作」的……

遊戲的玩法很簡單，你是一間一腳踢經理人公司的老闆，現在要於1年內將一名新秀裁培成為一位擁有超過10000名FANS的偶像，但你最初根本就沒有可裁培的女孩子在手，結果，你在原宿的街頭找到了遊戲的女主角「鈴木優美惠」，利用手上的7200000日圓，你開始對她作出特訓，讓她上各種不同的課堂（レッスン），繼而是替她拍攝宣傳錄影帶，將她介紹給雜誌社、廣告公司（プロモーション），若她的條件足夠，便會開始有工作可做（仕事），FANS亦會逐漸增加，不過你又要在適當時候讓她休息一下（休暇），否則她便很可能因壓力太大或過份疲勞而病倒。到底你能否將她的FANS人數增至10000人以上？





ファンクラブ会員数
12，687人
目標達成！！
あなたの素晴らしい手腕によって「すずき」は誰もが認める国民的アイドルに成長した。



畫面看法及種課堂用途一覽

由於版面有限，今次我們會先將遊戲的畫面看法、各數值的意義及各種課堂的用途用中日對照的形式刊登出來，讓大家能馬上開始體驗遊戲，而事實上，這遊戲由開始到完成所需的時間不算太長，2小時之內大概便足以完成一次。

不過，這遊戲要達成目標亦有着一定難度，但在下不希望一開始就將那方法説出來（否則玩起來的樂趣會大減），所以詳細的攻略方法會在下一期才刊登。

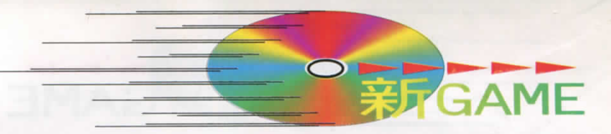


遊戲畫面看法

1.手上的金額	即現時手上的資金數目，一旦用完便會GAME OVER。
2.FANS數	現時擁有的擁躉數目，會在優美惠工作後按效果來增加。
3.現有體力	大部份工作或課堂均會消耗體力HP，若這數值太低便很會易患病。
4.基礎體力	即體力值的上限，可利用跳舞或健身來提高。
5.發聲	聲線是作為偶像相當重要的一環，假如發聲值不高的話，有些工作是不會接到的。
6.禮儀	禮儀值最主要是影響當你將優美惠介紹給廣告公司之類機構時的效果，若這數值夠大，便可較易和較快得到工作。
7.壓力	任何工作都會令優美惠累積壓力，由於壓力值太高會令工作出現問題，所以最好定期帶她行街睇戲來減壓。
8.音感	對於和唱歌有關的工作，會特別重視這數值的大小。
9.演技	當你想優美惠得到和電視或電影有關的工作時，便一定要先提高這數值。
10.跳舞	初期對於這數值的要求不會太大，但若想登上舞台或演出舞台劇的話，這數值是不可缺少的。
11.魅力	要成為年青人的偶像，樣子是相當重要的，事實上這也是遊戲初期所必須提高的數值，否則你會連最基本的宣傳照或宣傳錄影帶也拍不成。
12.道德	道德值偏低時，最常見的問題便是優美惠會經常不來上課；當然，數值更低時會有更大的麻煩……
13.氣力	可算是優美惠對工作的奮鬥心，假如數值過低同樣是會很麻煩的……

課堂一覽

唱歌（ボーカル）/ -13000	主要可提高音感及發聲的數值。
演技（演技）/ -12000	在提高演技值的同時亦會對發聲值有所幫助。
練舞（振り付け）/ -11000	主要是提高跳舞的數值。
爵士舞（ジャズダンス）-12000	可提高魅力（色氣）及基礎體力，但所消耗的體力亦較多。
體身中心（フィットネスクラブ）-11000	可一次過提高較多的基礎體力。
美容院（エステティックサロン）-14000	可一次過提高較多的魅力值，同時亦有着一定程度的回復效果。
一般教養（一般教養）-11000	可提高道德值，而體力值亦會有一定程度的回復。
禮儀作法（礼儀作法）-12000	主要用途是用來提高禮儀值，氣力值亦會有少許的提高。



極有心思與誠意的OMAKE碟

這遊戲除了進行遊戲所用的CD-ROM外，還附送了一枚「OMAKE碟」，裏面除了有遊戲中所用過的兩段影片外、還有一本有着數百幅照片的相簿，甚至連優美惠的房間是甚麼樣子、她的FANCLUB如何入會等資料亦有記載，可説是應有盡有（甚至連不應該有的也有……）。

優美惠ISLAND名勝一覽

A. 照相館（スナップ写真館）
B. 参觀房間（お部屋拝見）
C. 寵物坊（ペットコーナー）
D. 戲院（ムービーシアター）
E. 詢問處（インフォメーション）
F. 問題點（もんだい）
G. 提示點（ヒント）
H. 身體檢查（ボディチェック）



照相館

這裏放着四本相簿，分別是「COSTUME PLAY（優美惠穿上不同衣服時的照片）」、「百面相（優美惠扮成不同表情時的照片）」、「MAKING（製作這遊戲時的花絮照片）」及「HISTORY（即優美惠由BB到讀書時期的照片）」，不單只相片數目加起來有數百之多，你還可選出喜歡的放大來看，而且某些附有喇叭記號的照片更有着優美惠的一段留言。





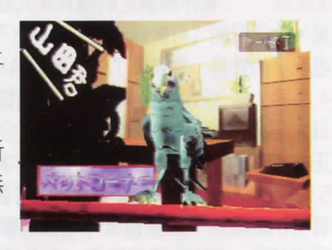
参觀房間

大家可以優美惠的房間在四種不同風格下（普通/粉彩調/日式/恐怖調）的樣子，雖説可讓大家隨意回轉放大來看，但因此而用了多邊形來製作那房間似乎便令人有點不滿了，相信各位寧可看硬照也會較想看她房間實際的樣子吧……



寵物坊

相當「地底」的設計，畫面上出現一頭用多邊形製成的「鸚鵡」（！？），而你則可以用L1、L2、R1、R2叫牠，這樣那鸚鵡便會有所反應，感覺上有點像《魚樂無窮》，無聊的話可以一試。



戲院

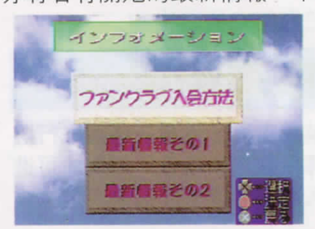
這裏收錄了本作品所用過兩段較長的影片，第一段（左）是這隻OMAKE碟的OP，第二段（右）則是遊戲碟的OP。或許是因為生產商巧妙地將單色部分和彩色部分混合使用，減低了容量負擔，所以兩段OP都是既高畫質又有一定播映時間的。

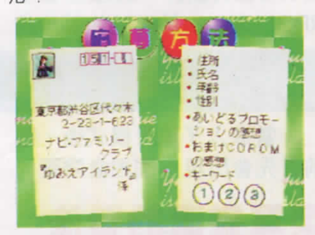




詢問處

這裏介紹了優美惠FANCLUB的入會方法，同時亦有着有關她的最新情報，不知各位在玩過這作品後，會否有興趣加入成為她的FANS呢？





問題點

優美惠會在這些地方向你提出一些問題，若答對了的話便可以得到一個用來填在FANCLUB入會表格的KEYWORD，問答是以3選1的方法進行，由於問題是不變的，真正要玩的話，3次便一定可以完成。

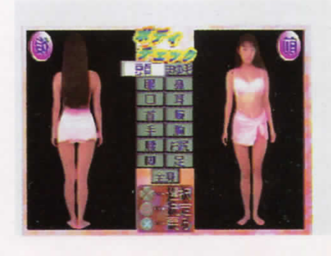




提示點

由優美惠在遊戲場的各種遊具上向你提供一些關於問題點的提示，看着她邊玩海盜船邊説話，令在下覺得要當偶像的確是一件不容易的事。





身體檢查

整個片OMAKE碟最不對勁的部分，在這裏你可隨意選擇看優美惠的眼、耳、口、鼻以至手、腳等身體各部分，但最少在下就覺得很難接受了……



迷宮創造課程第一講

迷宮創造者

DUNGEON CREATOR

TEXT：J.J



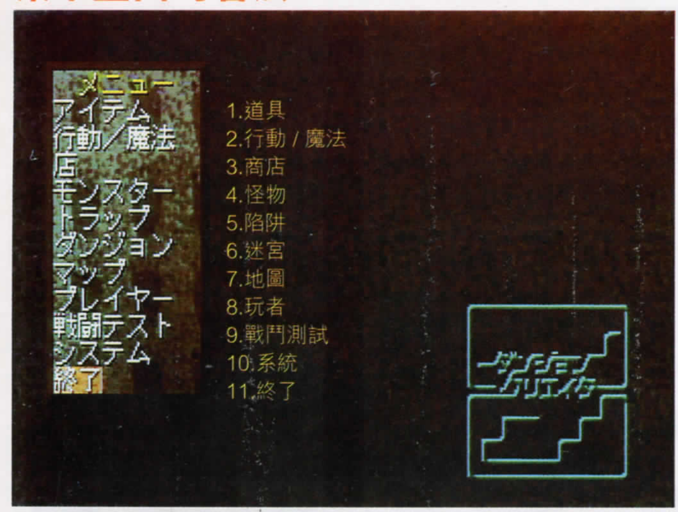
在PS上創造中文RPG

《DUNGEON CREATOR》是近期PS推出的多個設計型遊戲之一，內容是由玩者自行設計一個3D迷宮型RPG出來，由於設計的部分頗為複雜，而且亦有着相當多的日文，所以在下會花較多的篇幅在講解各部分的製作方法上，希望令大家都可以一試自己寫RPG的滋味。

按菜單的順序來講解

當進入了建設模式後，眼前首先會出現一個相當悶蛋的菜單畫面，你要在這裏先行選擇所設定的項目，然後才可進入該部分進行詳細的設定。

菜單畫面的看法



創造遊戲中所需的道具

RPG其中一種不可缺少的東西是道具。武器、防具是道具，回復用的藥品也是道具，假如沒有道具的話，一個RPG的表現能力便會大為減低，加上道具會和很多部分有所關連，所以這遊戲將設定道具放了在首位。



遊戲由3個部分構成

若是你只希望玩一個3D迷宮型的RPG，不打算花時間自己慢慢去弄，或是想在正式開始設計之前認識遊戲中所用的系統時，大可先選擇CAMPAIGN GAME（キャンペーン），這裏有一個電腦預設的故事，但説到有趣的話，當然是首選遊戲的核心「建設模式CONSTRUCTION（コンストラクション）」了，這裏由道具、魔法、商店、怪物以至圖版，OP、ED時的文字都可以由你自己設定，加上遊戲本身對應了大量漢字，只要你肯花時間及心思，要設計一個「中文」RPG出來也是可行的。

當你在建設模式中定好了所有內容後，最後便是在「試玩模式GAME PLAY（ゲームプレイ）」中看看結果如何了。若是幾位朋友互相將自己的製成品和對方交換來玩，會是相當有趣的。

設定道具時需決定的9個項目

1.種類　道具主要可分為4大類。分別是「武器」、「防具」、「需使用的道具」及「帶着便有效的道具」。武器和防具相信不用多説，需使用的道具是指一些藥草、卷軸等用完即棄的物品，而帶着便有效的道具即是指地圖及火把這兩種東西。

2.形狀　每一種類的道具各有着一定數目的預設形狀，玩者可以從中選出適合該道具形象的來使用。

3.裝備　若你所設定的道具是武器或防具時，便要決定它能否被裝備起來。除了可能（可裝備）和不可能（不可裝備）外，你亦可將道具設定成被咀呪了的物品，令裝備了的人要靠特別的方法先行解呪才可將該道具脱下。

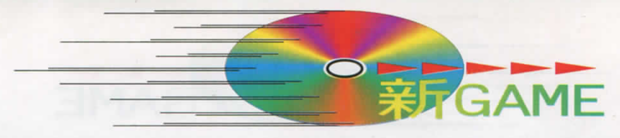
4.名字　設定該道具的名字。這遊戲除了日文、英文及數字外，若於各日文字之上按□掣，是可選用大部分漢字的，所以對於香港玩家來説，就正好可以利用這特點來輸入中文名字。

5.效果　在RPG裏面，道具經常會有一定的特殊效果，例如某些道具有着特別的屬性，某些道具可增加防禦力、某些可用來解呪，由於這效果在設定行動／魔法時同樣需要，而且頗多細節，所以會在後面再作解釋。

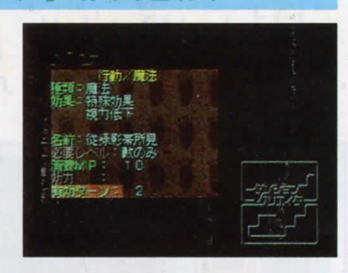
6.效力　即決定該道具的強弱。對於武器和防具而言，這數字會是它的攻擊力和防禦力／回避率，而對於回復HP／MP的道具來説，則是可回復的數值；不過亦並非是所有的道具也需設定效果值的，例如用於回復視力的道具，由於它的效果是單純地的YES／NO，所以是不用設定這項目的。

7.購入／8.賣出　分別代表着在商店購入及賣出這道具時所需的價錢。為了遊戲整體上的平衡，縱使你是可以這樣做，但能力較強的道具一般仍是會設定得較高價，而道具的賣值亦不會設定得比購入價為高……

9.有效回合　這遊戲的戰鬥是以回合制來進行的，對於一些你希望只有一段時間有效的道具，你便可利用這一項來設定限制。除了一些效果是即時性的道具外（如藥草及其他回復藥品），有些道具亦是不適合設定有效回合的。



設定各種攻擊及魔法



在RPG的戰鬥中，敵我雙方的戰鬥方法其實都是經過事先設定的，在「行動／魔法」的項目中，你便要設定戰鬥中可用的行動種類。行動和魔法基本上是相同的東西，但「行動」是戰士型人物所用的，「魔法」則是魔法使所專用的。

設定行動／魔法時需決定的7個項目

1.種類　即決定正在設定的是屬於「行動」還是「魔法」類別的東西。

2.效果　使用要減少MP的魔法當然是為了得到其特別效果的，而有着不同效果的魔法亦是RPG的魅力之一，有關可設定有效果種類，我們會在後面詳細介紹。

3.名字　輸入的方法和設定道具時相同。

4.必要LV　即代表你會在升至哪個LV時學會這種行動／魔法，若數字設定為1，會是些遊戲一開始便可使用的魔法（回復魔法較適合設定在這程度），若將這數字設定為0的話，這便會是一種敵人專用的行動／魔法。

5.消耗MP　每次使用這行動／魔法時需消耗的MP數目。基本上應考慮到你所設定的威力來決定這數目，否則便會破壞遊戲的平衡。

6.效力　基本上和設定道具的效力時相同，可參考該欄。

7.有效回合　基本上和設定道具的有效回合時相同，可參考該欄。

設定出現在遊戲中的商店



既然在戰鬥中可取得現金及各種寶石，當然亦要有商店才能令它們變得有存在價值的，而利用商店出售的物品，你亦可對遊戲的節奏作出一定程度上的控制。

設定商店時需決定的5個項目

1.店員　可從老伯、美女、小妹妹、盜賊等8種預設了的店員中選擇。雖然選擇任何一人對遊戲的進行均沒有直接影響，倒是選角適當時，是可增加玩者的投入感的。

2.種類　遊戲中的商店共可設定為3種類型，除了只進行道具買賣的商店外，有些商店會兼營旅館生意，亦有些是提供了替冒險者寄存道具服務的。

3.名字　輸入的方法和設定道具時相同。

4.旅館費（宿屋代）　只會在你設定該商店是兼營旅館時需要設定，這裏定下的數字便會是將來你來到這商店需要投宿時所支付的費用。

5.物品　作為一間商店，當然要有出售的商品才像樣。每間商店均可設定5種出售的商品，至於這些商品則會是各位在設定道具時所登記了的東西。一般來説，你可將商店設定成各有不同類形的物品出售（即有些專賣武器、有些專賣防具、有些專賣戰鬥輔助用道具），然後再將它們並排在迷宮內，便可以造出一種很熱鬧的感覺。

種類繁多的怪物



接着下來輪到介紹怪物的設定方法了。對RPG來説，要戰鬥便一定要有怪物才可，而這遊戲在設定怪物方面亦相當有心思，預設的怪物達60種之多，而且能力的設定可簡單亦可詳細，更可設定各怪物的長處及短處，令怪物變得更有個性，同時亦提高了戰鬥時的樂趣。

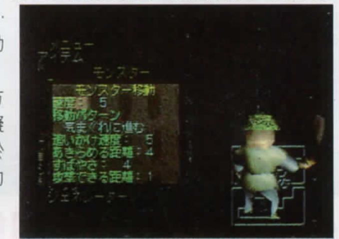
設定怪物時需決定的9個項目

1.外形　即怪物的樣子，遊戲中預設的怪物樣子有60種，其中由嘍囉型的敵人以至首腦級的敵人均早已準備妥當，大家應該總可以找到合適的來使用。

2.名字　輸入的方法和設定道具時相同。這裏拿了某商場來開了個玩笑，還請各位大佬們不要見怪（事實上，編輯部各人亦已被再下設定成怪物之一……）。

3.材質貼圖　每種怪物均是由四組顏色構成，各位可利用貼上不同的材質來改變怪物的色調，由於材質的種類達200種之多，有時候你更可利用配合不同色調來製作一些外形相同但實力不同的怪物。

4.移動　遊戲中的怪物並非是像DQ、FF那樣突然碰上，而是會徘徊於迷宮之內的，利用這裏的設定，便可表現出怪物的特性。至於這部分則可以再詳細地作以下的設定……



A.速度　怪物在迷宮內移動的速度。0是最慢、10是最快。

B.移動方式　怪物的4種移動方式。分別是「橫衝直撞型」（不斷前進，碰上障礙物時則改變方向繼續前進）、「徘徊型」（來往於障礙物和障礙物之間）、「反復無常型」（慢慢的走）以及「不動如山型」（停在同一地方不動），其中不動如山型便很適合用來作首腦的移動方式。

C.追逐速度　當怪物發現玩者時前來追趕的速度。0最慢、10最快。

D.放棄距離　代表怪物追着玩者時會放棄的步數，例如當你設定為5，那麼當怪物和你的距離相差達5步以上便會放棄向你追擊。

E.敏捷　當怪物和你開始戰鬥時，怪物向你攻擊的敏捷程度。0最慢、10最快。

F.可攻擊距離　怪物的攻擊有效距離，若設定的數字夠大，那麼即使怪物和你相距很遠亦可以開始向你攻擊。

5.戰鬥　除了玩者在遊戲中有自己的HP／MP設定外，怪物也是相同的，雖然怪物本身有着預設的數值，但由自己修改過的話，相信會更適合自己設計的故事的。以下是「戰鬥」細份下的各部分……

A.HP　怪物的體力值HIT POINT。

B.MP　本來是魔法值MAGIC POINT的簡稱，但在這遊戲中亦同時代表着戰士型怪物的行動力數值。

C.設定　決定怪物在攻擊力或防禦力方面的長處／短處是用單純的「簡易設定」還是以「詳細設定」來決定。

D.攻擊力（長處／短處）　只會在「簡易設定」時可作設定，從6種屬性之中選擇這怪物最擅長／不擅長的攻擊方法。例如怪物的攻擊力長處是電擊時，那麼當他以電擊方法向你攻擊時便會有較正常為強的殺傷力。

E.防禦力（長處／短處）　只會在「簡易設定」時可作設定，從6種屬性之中選擇這怪物最擅長／不擅長的防禦方法。

6.所持品　打倒怪物時可得到的經驗值、錢以及間中得到的道具等都是在這裏設定的。需設定的項目有以下4個……

A.所持品　決定怪物被打倒時會有甚麼道具留下來，但必須是已在「道具」項目中登記了的物品。

B.所持金　決定打倒這怪物時你可以得到多少現金。

C.留下所持品的機會率　利用改變這裏的數字來決定打倒這怪物時會出現道具的機會。

D.EXP　決定打倒這怪物時可得到的經驗值。

7.行動／魔法　先替該怪物選擇一定種類的行動／魔法模式，然後逐一決定怪物會採用這些行動的機會率。

8.音樂　決定戰鬥時怪物會採用的效果聲類型，基本上會再細分為「怪物攻擊時的聲音」、「怪物受傷時的聲音」及「怪物死掉時的聲音」。

9.產生裝置　遊戲中的怪物是會從一些產生裝置每隔一定時間出現的，利用這裏的調校，可對於怪物出現的頻密及強弱作出一定程度上的控制。這項目可細分為以下數項……

A.形狀　決定產生裝置的形狀。

B.顏色　決定產生裝置的顏色。

C.出現數　決定一個產生裝置會出現多少怪物。

D.頻密程度　產生裝置出現怪物的頻密程度。0最快、9最慢。

下期再續……



如果認為自己頭腦清醒嘅話，不妨玩玩……

宿題+PUZZEL AND ACTION 1

文：指令魔人



數年前，喺機舖上出現了一隻奇GAME——在格鬥風盛行的年代中，有一大堆人「跟機」的竟是一隻PUZZEL GAME，當時曾經玩到不少人「墮入深淵」……

而當時被弄至「墮入深淵」的一堆年青人，多少也有點怨念要再征服這GAME，正在這時候，在SS上推出了這GAME的完全移植版，還加送了一個名為「宿題」的遊戲，年青人們可以報仇了……

在上期我們作了一個簡短的介紹，今次就教一教你點樣玩！

開始

遊戲一開始，便會有二個選項可供選擇；左面的是普通的PUZZEL AND ACTION 1，右邊的是「宿題」，首先齊齊睇吓隻PUZZEL AND ACTION 1先啦！





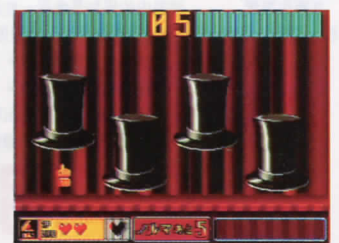
PUZZEL AND ACTION 1

「帽子戲法」



上期都講過這是一隻考驗大家「動態視力」的遊戲，如要成功知道那束花最後藏在哪一頂帽子下，便要一開始時一直望着那頂蓋着花的帽子，然後追蹤着它來看，並且不能眨眼，便可以有較大機會猜中答案。



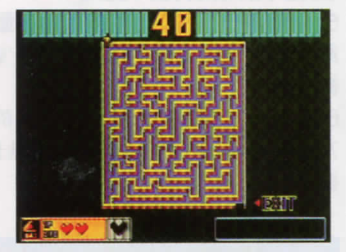


「迷宮」



是和普通的迷宮玩法一樣，但是卻要在指定時間之內完成；看似很複雜，但只要掉轉想法，從迷宮的出口開始找路，便會發覺很快會找到出路了。





「找生果」



大家要在指定時間之內，從那八乘八格的水果堆中找出在畫面上方排列着的五格；但只要用心地找尋第一及二款水果，便可以很快找到答案。





「從提示找方塊」



玩者要從那五乘十格的方格中，找尋在畫面下方所提示的指定方塊；這個反而沒有什麼竅門，但卻要留意有時示所說的可能不是要找的方塊，會是說在哪一個方塊的上面的這種提示哩。





「找尋忍者」



這個遊戲是要從不停轉變的兩個忍者中，找出最後黃色忍者最後停在哪裏；而此遊戲的竅門就是不要將注意力集中在黃色忍者身上，而是要把注意力放在整個畫面上，他們移動得多快也不要緊，只要在他們停了之後，覺得黃色忍者在哪裏，那個便大多數是正確答案了。



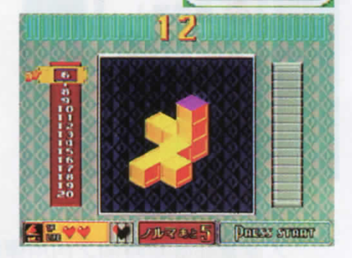


「數方格」



這是要玩者從畫面上數一數究竟有多少個正方體，然後將答案選擇出來；唔……這個沒有辨法……只有靠玩者的立體感了。



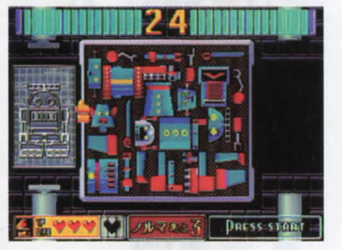


「機械人工廠」



要在限定時間之內從右面的大堆零件之中找出在左面機械圖樣所指定的機械人；主要是玩家們要熟認各零件的形狀，使到即使零件打橫或倒轉了，也可以認得出哪一件才是需要的零件。



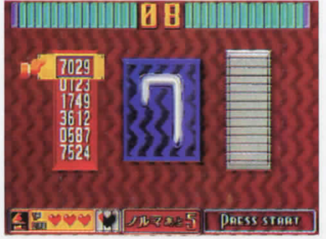


「看數字」



要大家從四個不停轉動的數字中，找出其實是左面的哪一組數字；大家只要在看到及覺得哪四個數字在轉動時，哪便是答案了，因為在答案中是不會有一樣的四個數字在二組上出現，所以不用計較看到數字的次序問題。





「石頭與寶石」



大家要從那四乘四格的方格當中，利用「推拼砌圖」的方法把左面指示的寶石，全四粒推到閃動着的方框之中；只要是一心想着要把它們推到那框之中，不用埋會其他的石頭，很快便可以達成目標。



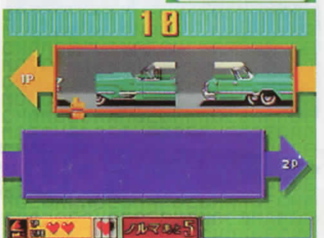


「轉換砌圖」



玩者要從五塊混亂了的砌圖當中，使用推動交換的方法使它們砌回原狀；玩者們只要認清楚哪一塊是放在頭或尾的，便可以很容易地完成它了。

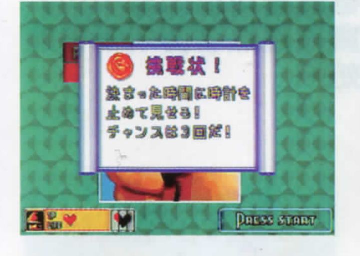




「停止時間」



玩者要把秒錶按停在畫面上顯示的時間範圍之內，離開了那範圍便當不成功；竅門是玩者要數着那「十分一秒」的跳字，數到了最低的時間範圍時便按下去，這多數會成功的。

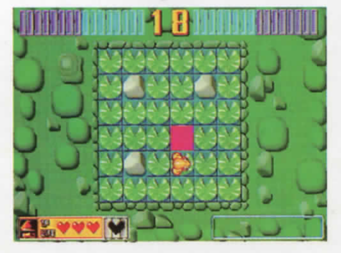


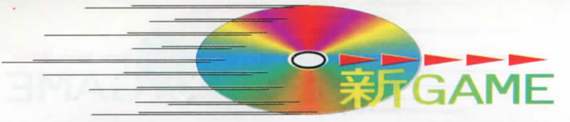


「青蛙踩荷葉」

玩者要把在那六乘六格荷葉上的青蛙，移動至把所有荷葉也走過；只要在心中盤算一篇應怎樣移動才開始玩，成功機會會大點。

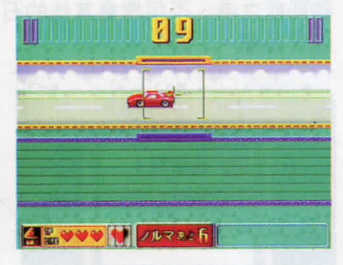






「高速攝影師」

大家要把那些高速橫移的物體，影進那中間的方格之中；大家可以把視線向右移一點，比你自己心目中的時間提早一點按掣，多數會「影得好相」的。

「找犯人」

因為犯人逃脱了，所以要在那一大堆路牌中找出那個提示的數字組合，便可以找到犯人所在；沒有特別的方法，只有小心的一個個看清罷了。而這遊戲也是要到了最後一版、最後一個遊戲才能玩到。




QUIZ 宿題

這是一個關於日本的問答遊戲，題目有十分之多，雖然全部都是日文，但有些問題是十分有趣及我們會有點認識的，例如：「在餓狼傳說電影中，哪一位是女主角？」（有不知火舞、春麗等可供選擇……）實在是無聊時玩玩也無妨。









「圖形邏輯推理」

玩者要把畫面上的「算式」中，應該放在「？」的圖形找出來；只要小心的慢慢看清楚，應該不難處理的。



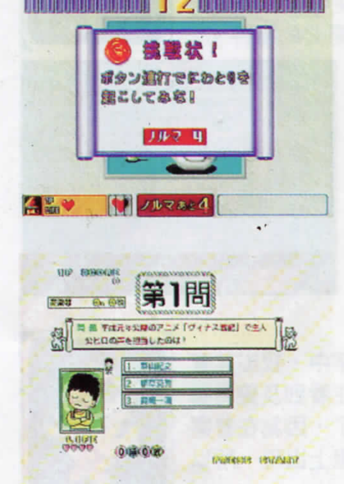

「認叫聲」

電腦會首先在動物們中示範一次他們叫的先後次序，然後要玩者跟據其次序再做一次；大家可不要被叫聲擾亂了視線，「只看畫面，不要聽聲」是玩此遊戲的格言。




「吹爆波」

大家要在限定時間之內用連打把波「吹」爆指定的次數，除了盡力地連打按鈕之外別無他法……



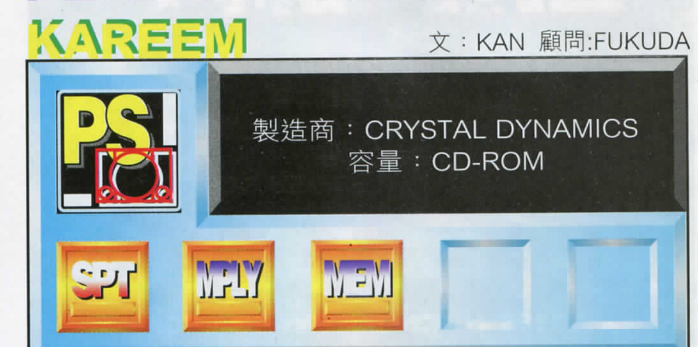





鬼佬籃球GAME一隻

SLAM N JAM '96 FEATURING MAGIC & KAREEM

文：KAN 顧問:FUKUDA



齊齊進入NBA籃球世界啦！

由於上一期小弟是負責編集阿凱文兄的《NBA JAM》之攻略，令到藏於本人身體內的各熱血籃球細胞活躍起來，並驅使小弟想去打籃球，但由於工作煩忙的關係，根本沒有時間可讓我完成心願，那唯有為大家介紹另一隻鬼佬籃球GAME—《SLAM JAM 96》（又係JAM？）呼，就當是來個望梅止渴吧。

跟《NBA JAM》的分別

由於《NBA JAM》跟《SLAM JAM 96》都是一些美國味很重的籃球遊戲，所以找它們來相比一下是一件無可厚非的事。唔，那麼它們兩者之間有着甚麼分別呢？而兩者最明顯的分別，就是那個視點。於《NBA JAM》中，視點是安裝於觀眾席上，故其攝影角度跟真實觀眾所看到的非常接近，這也令玩者更容易投入於遊戲裏。然而於《SLAM JAM 96》中，則以3D效果來表現其角度，這樣可使玩者形同於場中，就像自己也是球員一份子。而當球員們使出甚麼高難度入樽時，由於視點與角度的關係，使畫面更具迫力。

另一方面於遊戲操控上，《SLAM JAM 96》可說是比《NBA JAM》來得簡單，使一些初學者也能十分容易地上手（好像是我），不過既然遊戲操控上被簡化了，那麼遊戲系統亦變得比較簡單，所以《SLAM JAM 96》好像就沒有《NBA JAM》那樣多變化。

怎樣操控隊員的呢？

跟其他的球類遊戲一樣，隊員的操控方法可分為攻擊狀態及防守狀態，而筆者亦會為大家分別一一介紹的。

當你攻擊時—

×鍵：傳球
□鍵：鬆手
○鍵：射球

當你防禦時—

×鍵：盜球
○鍵：跳起

無論你是攻擊或者防禦狀態—

L1：轉換控制人物
R1：令隊友走位
R2、L2：TUBRO（疾走）







各遊戲模式介紹

基本上這遊戲共有三種遊戲模式以供玩者選擇，現在就讓筆者為大家介紹介紹一下啦。

EXHIBITION GAME：

簡單來説是練習MODE一個，玩者可以從29隊NBA球隊中選擇一隊，再用它跟電腦或其他玩者所控制的隊伍對戰。

NEW SEASON（常規賽）：

於這個遊戲模式中，是使用了真實NBA的賽制的。即是當玩者選好自己的隊伍後，便要跟其餘27的隊進行82場賽事，而電腦會以玩者於這82場的成績來決定你能否進入最終的16強的淘汰賽，來爭奪NBA的總冠軍。但若果玩者兼要打82場賽事太漫長的話，則可以選擇玩打13至14場的「HALF OF TEAMS」或打28場的「EACH TEAM ONCE」。

NEW PLAYOFF（季後賽）：

剛才不是提到若果玩者參加常規賽的話，最終是會進入16強的淘汰賽定的嗎？但若果玩者選擇這個「PLAYOFF」模式的話，便可直接進入16強的淘汰賽中，與其他最強的NBA球隊對戰，爭奪NBA的總冠軍。





EXHIBITION GAME
NEW SEASON
CONTINUE SEASON
NEW PLAYOFFS
CONTINUE PLAYOFFS
STATISTICS
OPTIONS







嘩，乜得你咁鬼DOOM！

EXPERT 恐怖分子狙擊手

文：KAN



製造商：日本物產株式會社
售價：5800日圓
容量：CD-ROM

遊戲簡介



相信各位《遊戲誌》的讀者，都不會對《DOOM》這個於美、日也非常受歡的3DSHOOTING遊戲感到陌生。尤是在歐美地區，此GAME的魅力更令外國好一些玩家津津落道。然而現在為大家介紹的，便是一隻《DOOM》味很重的3D SHOOTING遊戲來。若果你是一個喜歡玩《DOOM》的玩者，就要留意本文介紹了。

故事內容

其實這個遊戲的故事背景，是被設定為於未來的東京。由於當時的罪犯擁有很先進的科技，引至罪案無日無之。

就在某一天，由某大財團所建造的多用途超高層大廈(有一百層喎)，被一班由M.AX.集團所派遣的歹徒所攻擊及佔據。由於他們持有重攻擊性之武器，所以令日本政府極之頭痛。另一方面，於大廈內歹徒更挾持了大量人質，其中有些人質更是國家政要，這就令到事情變得更加嚴重。而就在此時，日本政府高層為了保持國家的威信，便決定以國家自衛隊來解決是次情件。不過以現在他們的裝備，要完成該任務是非常困難的。



由於事態嚴重，日本政府便立即為該次事件設立一個日本有史以來最秘密的組織，被命名為特殊處理0班，通稱為「EXPERT」。而該隊伍是集合了政府各部門之精英於一身，他們包括保護人質、爆破處理、心理分析等等專業人員。而玩者，便是遊戲的主角工藤，而仔亦是EXPERT的其中一員，為了粉碎是次恐怖計畫而跟各歹徒決一死戰。



操控方法

十字鍵：主要是控制工藤君的前後左右之移動。

×鍵：此為攻擊鍵，按了它後會可使用於工藤手上的武器。

○鍵：轉換工藤君手上的武器。

△鍵：主要是用來調查四周的事物，但也可以用它來開門。

□鍵：按了它後便會換入特殊畫面，這處可以讓玩者看到地圖、自己持有之武器狀況及已取的道具這些資料。

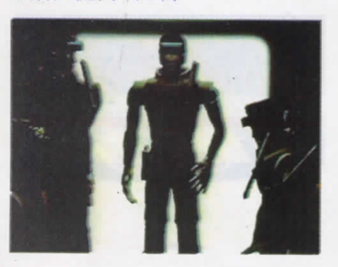
R1、L1鍵：主要是用來將工藤君左右平行移動，若果用牆壁作掩護時可用此鍵移動，再進行反擊。

R2、L2鍵：是用來將工藤的移動速度加速。若果被敵人從背後偷襲時可利用這兩個鍵來個快轉身的反擊。

完成任務之條件



基本上於每一個MISSION之前，都會由赤成秀一隊長發出該任務的目的，而玩者亦應好好記着，因為不能完成這目的就不不能過版。而於作戰過程中玩者是會因殺死敵人而得到好一些道具，而有一些道具更是可幫助玩者過版的。又，就算玩者取了應取的過版道具，但卻未能將該MISSION中的所有敵人打敗的話，亦是不能過版的。





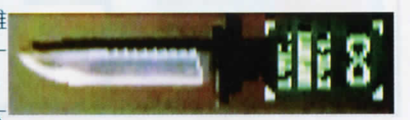




武器介紹：



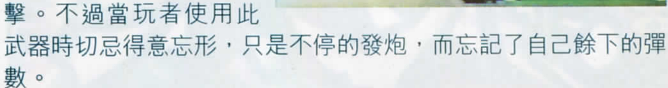
BART91A1：EXPERT隊員的最基本之裝備之一，是一枝單發式而沒有連射功能的手槍，而玩者每次只可攜帶這種子彈30發。正因如此，玩者使用這槍時應盡量瞄準後才可發射，以免浪費子彈。而當玩者將槍內的子彈射光後，工藤是會自己將子彈補充的。



格鬥刀：玩者近距離用的攻擊武器，亦是唯一可作無限次使用的武器。雖然它的攻擊力也不是太弱，但由於攻擊範圍實在太細，故除非用光了手上的子彈，否則應盡量少用。



M76手榴彈：遠距離專用武器，當玩者將手榴彈投出去後，它便會於數秒後炸彈。而它亦是可以一次過對付多個敵人的破壞力強之武器，而玩者更可利用投向牆壁後的物理反射來增加攻擊角度。



五六式短機關槍：這是玩者最常用的武器之一，因為它儲彈量高，而且有連射功能，可對敵人作一個連續攻擊。不過當玩者使用此武器時切忌得意忘形，只是不停的發炮，而忘記了自己餘下的彈數。



JET TEASER：一支由高壓電力所推動的手槍，而且攻擊力強，亦是玩者常用的武器之一。而且它亦是具有連射功能，雖然藏彈量較少，但對付耐久力強的敵人則卻很有用。



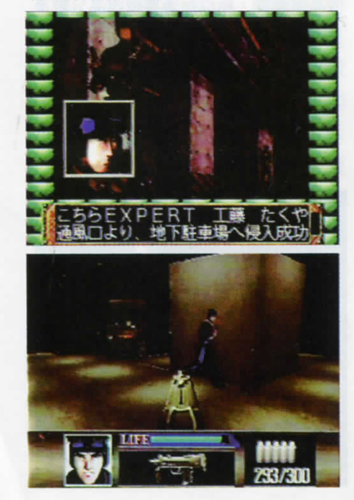
BART91A1(配備滅聲器)：基本上它的攻擊性及連射性是跟BART91A1一樣的，不同的是按裝了一個滅聲器。而滅聲器的作用，是當在敵人看不到的情況下開槍，是不會令其他敵人所察覺的。

MISSION介紹

MISSION1 停車場之戰

當EXPERT一行人跑到這座一百層高的大廈時，才由赤城秀一隊長口中得知，今次的任務所得的資料極少，這包括敵人及人質人數的資料。而現在所知道的，就是於大廈的停車場內有大量歹徒集結於此。為了切斷敵人的後防補合，於是乎赤城隊長便派了工藤去將於停車場的敵人消滅。

由於是次任務是於停車場內，然而這些地方環境較暗，要察覺到敵人的動靜會有一定的困難，而且停車場內車多柱多，這些都是給敵人作掩護的好地方。幸好這處的敵人不算強，可說是很容易過的一版。





MISSION2 人質救出

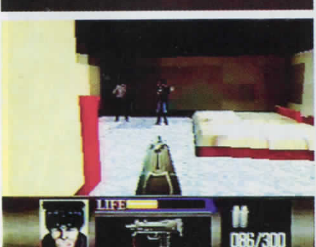
當工藤所於停車場中的所有敵人也殺光後，便可跑回剛才前來用的升降機，返回地面。然而就當工藤於乘搭升降機時，就收到了赤城隊長的通信，就甚麼於大廈的某一層上，有恐怖分子挾持了大量人質，而當中更有些是政府高官來，而這時工藤也知道他的下個任務，就是要救回這處的人質。

由於是次任務會遇上歹徒或人質，所以在開槍前應小心判定，以免殺害人質。又，於是次MISSION是需要玩者進入不同的房間的，而有好一些的房間敵人是藏身於門的兩面，所以當玩者一進門後，一定要小心這些地方。













鐵球

—TRUE PINBALL—



遊戲概要

在很多年前當不少讀者還是小朋友的時候，這種「波子機」遊戲是非常受歡迎的，不過，在無聲伙息的情況之下，這種遊戲突然間在香港消聲匿跡，然而在這兩年間，這些曾在本港掀起熱潮的遊戲現在又再次捲土重來，而且到現時為止，這種遊戲的熱潮仍然未有減退，不少的遊戲機中心仍然有這些波子機的存在，可見波子機的市場仍然有所作為哩！



遊戲特色

在遊戲中其實並無甚麼奇特的模式，只是玩者在玩波子機時可以選擇3D VIEW和TOP VIEW，這兩個VIEW的分別不在乎圖版，而是玩者可以享受到兩種完全不同的遊戲樂趣，因為在玩3D VIEW時，圖版因為是以立體來表現，所以看上去是比較有層次；而用TOP VIEW時，玩者會發覺圖版好像長了許多，這是一個視差所造成的錯覺，不過，由於波子的移動速度是非常的高，所以玩者在跟着球走的同時，可能會感到一點兒的辛苦，所以筆者仍是建議玩者使用3D VIEW來玩。



遊戲中四個不同的圖版

LAW AND JUSTICE

從這版的名字所見，這是以社會的治安為主題的版圖，不過，這個圖版是在這個遊戲之中比較易處理的圖版，而如果玩者想取得高分數的話，便一定要多多「光顧」在中上方的CITY JAIL，在那裏玩者會得到很高的BONUS，不過，在左方的紅色斜路便是一個危險的地方，因為高速由上而下的話，便會一直滑下去……直到永遠。



BABE WATCH

噢！美女當前真是相當的吸引呢！不過，這個圖版是比較棘手的，而且在這版之中要得到高分的話，玩者便一定要有非常好的眼界，在其他三個圖版中玩者所發的球也一定會到達在上方的那一支搖桿之上，不過，在這版圖之中卻不同了，玩者要居得高分，便一定要先將送上那個在中上方的輪盤上，再由搖桿將球推出在上方的建築物之內，才可以得到比較高的分數。



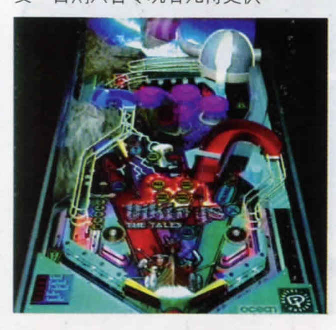
EXTREME SPORTS

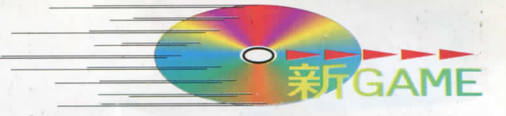
這個圖版可以說是最易應付的一個了，在這個名為《EXTREME SPORTS》的圖版之中，玩者可以得到的分數完全取決於玩者可以將球送上那個在左上方的骷髏頭之內，因為這個骷髏頭會為玩者帶來極高的BONUS，而且更可能會有MULTI BALL的情況出現，相信大家也非常清楚MULTI BALL的用處吧！分數會直線上升，獎BALL有望了！而且這個圖版上斜台亦是比其他圖版為易的，所以才說這個是最易玩的一版。



UIKINUS

維京人一直以來也給人們非常多的聯想，甚麼寶藏，甚麼縱橫七海的傳奇故事，現在玩者也可以進入這個世界之中，享受一下這個「迷離」的國度。不過，這版是一個非常難應付的，因為圖版之中的斜道是非常難上的，而且有很多障礙物，所以玩者要取得高分數是非常的困難。不過，從另一個方面看，玩者只要可以在一開始時將球由上面中間的搖桿向正中央的石塊便會有神奇的得分，不過，時間的掌握是非常的重要，否則只會令玩者死得更快。







HYPER REVERTHION
超能昆蟲格鬥

文：KAN
技術支援：ARES



遊戲簡介

其實遊戲製造商TECNO SOFT，早已於95年年底為PALYSTATION推出一隻名為《REVERTHION》（昆蟲格鬥）的格鬥式射擊遊戲。而於本刊的第10及第14期已刊出此遊戲的詳細攻略及介紹。那麼現在要介紹的這隻《HYPER REVERTHION》又跟它有着甚麼關係的呢？其實現在要介紹的《HYPER REVERTHION》，只是《REVERTHION》的SATURN版而已。但雖然如此，當中它們亦有些微妙的分別的，而筆者亦會為大家一一道來。

故事背景



就在遙遠的過去，遠道由東方大陸而來的數位冒險家，就為這個地方帶來了一樣人間的至寶，而這個寶物就叫做「神晶」。

而得到了「神晶」力量的人，只要心神合一，便可得到「神晶」神秘的力量，而這些力量，就可以將神秘的靈獸「藏武」召喚出來，而「牠」亦可助你完成心願。然而這裏卻有一個傳説，説只要集齊所有「神晶」，便會有「願望實現之力」。而現在就有8位相信這個傳説的人，為了可取去對方的「神晶」，而開始一場爭奪「神晶」的戰鬥。而你，又可否集齊所有「神晶」，完成自己的心願呢？



跟PLAYSTATION版的分別

正當小弟開這隻GAME想進行測試時，身旁的ARES兄就表示出一幅躍躍欲試的樣子。由於他是PS版攻略的製作人，所以便順便請教了一些關於這兩個版本的分別。原來兩個版本其中一個頗為明顯的分別，就是SS版之藏武的速度比較慢，故此玩起上來的確會有點困難，還會帶給玩者有點力不從心的感覺。至於其他的地方，例如藏武們的POLYGON表現，背景及雷台的精細情度也跟PS版的差不多。然而小弟卻發現有一點是跟PS版有很大的分別，這就是遊戲的OPENING。雖然大家也是用電腦CG動畫來表現出遊戲中的世界觀，然而於SS版中卻是全新製作過的。也許這就是廠商給玩者的一些誠意吧。然而兩個版本間最大的分別，就是在於那個2 PLAY MODE中。於PS版上，若果玩者進行雙打時是利用畫面上下分割來進行遊戲。然而現在的SS版卻是利用了通信對戰這功能的。

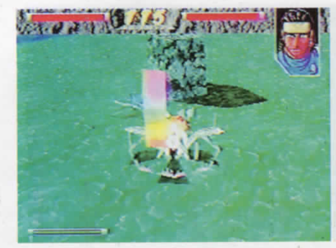


















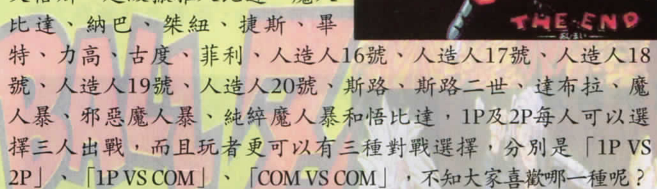
【遊戲介紹】

文：超級DB迷赤目黑龍

在SEGA SATURN的最新遊戲《龍珠Z偉大的龍珠傳說》之中，總共有三個不同的模式，其一是「Z CAMPAIGN」（Zキャンペーン），這個其實是遊戲之中的STORY MODE，在這個故事模式之中，共有八段故事，分別是節錄自原著的第十八至四十二期，可在這個模式之中的故事未必一定是完全依足原著之中的一切細節，這點玩者一定要非常注意。在故事模式之中，除了要戰鬥之外，玩者亦要兼顧故事的發展，因為在第一段故事完結之後，也會出現一個「Z RANK」（Zランク），這個「Z RANK」便是表示玩者的故事完成度的高低，數字越高表示完成度越高。



除了「Z CAMPAIGN」這個故事模式之外，在遊戲之中亦有一個「VS BATTLE」（VSバトル），一看便知道這個模式是可以給不同玩者對戰的模式。在這個模式之中，玩者可以選擇的人會依着玩者在「Z CAMPAIGN」之中的完成率而決定的，由最初直到最後，人物會由五人增加至三十四人之多，當中包括：孫悟空、超級撒雅人孫悟空、超級撒雅人3孫悟空、少年孫悟飯、少年超級撒雅人孫悟飯、青年超級撒雅人孫悟飯、青年孫悟飯、超級撒雅人孫悟天、笛子魔童、無閑、少年超級撒雅人杜拉格斯、青年超級撒雅人杜拉格斯、超級撒雅人3悟天格斯、超級撒雅人比達、魔人比達、納巴、桀紐、捷斯、畢特、力高、古度、菲利、人造人16號、人造人17號、人造人18號、人造人19號、人造人20號、斯路、斯路二世、達布拉、魔人暴、邪惡魔人暴、純粹魔人暴和悟比達，1P及2P每人可以選擇三人出戰，而且玩者更可以有三種對戰選擇，分別是「1P VS 2P」、「1P VS COM」、「COM VS COM」，不知大家喜歡哪一種呢？



最後一個便是要先打爆機才會出現的「SP BATTLE」（SPバトル），在這個「SP BATTLE」之中，共有三十版完全不同的戰鬥等待着大家的，而且有些更加是非常「奇怪」的戰鬥的呢！大家見過三個悟空鬥三個比達嗎？總之在這個模式之中的戰鬥一定會令大家非常驚奇的！不過在這裏先提醒大家一句，在這個「SP BATTLE」之中的戰鬥是不易應付的，如果與「Z CAMPAIGN」比起來是絕對有過之而無不及的。

〈EPISODE 1〉 異星人戰士來襲！！ 戰鬥民族撒雅人對Z戰士！！！！

〔故事簡介〕

龍珠曆七六一年，未知的外星人到達地球，而且在地球與最強的戰士孫悟空和笛子魔童大戰了一場，不過，在這件事件之中，孫悟空知道了自己的真正身份，原來他是外星的戰鬥民族「撒雅星人」之一，而且他的任務是前來將地球佔領的，可惜因為一次意外，孫悟空頭部受到震盪而失去憶，因而成為了老人孫悟飯的孫兒，更加因而得到不少的東西，而現在他更成為了地球的守護者。

為了保護地地球，孫悟空與兄長娜狄西同歸於盡，為了要迎接正在前來地球的另外兩名撒雅人的來襲，笛子魔童唯有將年僅四歲的孫悟飯帶走加以訓練，將他的力量引發出來，對抗強敵。



龍珠曆七六二年，其他的Z戰士們也為了要增強自己的實而前往神殿修練。同年十一月三日，其餘的兩名撒雅人比達和納巴終也到達地球，而且開始了侵略的行動，為了要將在這個星球上最強的戰士消滅，比達和納巴便到達了笛子魔童和孫悟飯修練的地方，而其餘的Z戰士也一一的到達，可惜敵人的力量太強橫了，阿樂和天津飯也分別被裁培人所殺死，而且為了眾人，餃子更自爆而死，可惜這些人的犧牲並未能為地球帶來和平，所以，玩者只是乘下無閑、笛子魔童和還未成長的孫悟飯三人……





〔戰鬥歷程〕

這場戰鬥的參與者只有孫悟空、孫悟飯、無閑和笛子魔童四人，而敵人方面則只有比達和納巴二人而已。在戰鬥之初，由於孫

悟空在東界王星之上修行未回到地界，所以是不應出戰的，所以在最初應先讓其餘的三人出戰為上。

這場戰鬥是非常的艱難，因為敵人的戰鬥力非常的高，再加上孫悟飯的量未能完全的發揮出來，所以情況對三人非常不利，所以三人再想以智取而非力敵，可以膽小如鼠的孫悟飯竟然臨陣退縮，所以令戰鬥變得更加艱苦，可是當他們知道孫悟空快要回來之後，便大為興奮，這雖然使他們的戰鬥力大增，不過，卻真正的令初出戰的納巴非常的憤怒，不只無閑受到重創，而且在戰鬥之中笛子魔童為了要救孫悟飯而受了納巴的一記重擊，在他臨終前的一刻，他已超越了神的境界，不過，他真的要死了，他的死激發孫悟飯出的真正戰鬥力，可惜亦未能使他有足夠的力量將納巴殺死，正當孫悟飯和無閑感到絕望之際，救星到了，由界王星（地府）趕回來的孫悟空令到戰局有了一百八十度的改變，孫悟空輕易的便把納巴打敗了！

不過，戰鬥並未因納巴被擊倒而結束，因為更強的敵人出現了，他便是撒雅人之中的王子比達。雖然孫悟空練成了界王拳和元氣玉，不過面對着這個比達，竟然不能佔到一點兒的便宜，而且更受到了重創，而且連必殺的元氣玉也未能將他殺死，最後，全靠孫悟飯才可以僥倖的將比達打敗，不過，孫悟空竟然決意將比達放走，因為孫悟空真是很想和比達再一次的決戰。

〔得到高RANKING的方法〕

STEP ONE：在戰鬥之初，玩者應先派出孫悟飯、無閑和笛子魔童，不過，對手是納巴之時，玩者的攻擊次序一定要非常小心，以免因為錯誤的攻擊而失去一點兒的分數。首先要使用無閑出「氣圓斬」，之後，再使用笛子魔童攻擊。

STEP TWO：如是者在兩次攻擊之後，笛子魔童便要因為救孫悟飯而戰死，所以，不論如何也要使笛子魔童死在納巴手上。最後，一定要將無閑和孫悟飯放上前線「送死」去，不過，不能讓二人死去，只是半死便可以了。

STEP THREE：當然，最後才派孫悟空這「主角」出場收拾殘局，記着，不可以給納巴使出必殺技，不然又會給扣分。

STEP FOUR：當納巴死後，他的少主人比達便會出現，不過，這戰是非常棘手的，而且在戰鬥之中玩者一定要先使用必殺技來攻擊比達，因為這才是真正的依足原著而做。

STEP FIVE：已說了要「先」攻擊比達，那麼，孫悟空一定要給比達打個飽，所以在以後的時間孫悟空一定要給比達不停的攻擊，直到剩下非常少的能源為止，此時，可以給孫悟飯和無閑再一次出場，之後，一定要用孫悟飯來將比達打倒，這樣才可以取得高的「Z RANK」。

〈EPISODE 2〉 激鬥惑星戰士！Z戰士對精英軍團

〔故事簡介〕



在與比達及納巴一戰中，Z戰士們雖得到了最後的勝利，不過亦死傷泰半，為了兩個敵人竟然失去了笛子魔童、阿樂、天津飯、餃子四名同伴，這點對眾人來說是並不好受的，不過，眾人仍然存在希望，因為，在格努達（孫悟空的撒雅人名字）的兄長與比達的交談之中，得知在宇宙之中有着一些和笛子魔童非常相似的外星人，所以眾人仍然存着一絲的生機，因此奘子便着手改造天神以前前來地球時使用的太空船。

在改造成功之後，只得三人能夠前往笛子魔童的故鄉「拿美星」，因為在戰鬥之中受到重傷的孫悟空不能夠前往「拿美星」，所以，孫悟飯、無閑和奘便梗着頭皮前往「拿美星」。

在地球的戰鬥之中同時受到重傷的比達，在經過了一星期的航程，終於也回到了惑星菲利No.79接受治療，而且迅速的痊癒中……經過了個多月的航程，孫悟飯一行三人終於到達了「拿美星」，不過，他們來到「拿美星」並不代表可以一路平安的找到在「拿美星」上的龍珠，因為在他們面前出現了一個力量比比達還要厲害的人——菲利。

而在同日，完成了療程的比達也到達了「拿美星」，而且很快便開始找尋龍珠。為了要盡快找到龍珠，無閑和孫悟飯也開始出動找尋龍珠，不過，在途中二人見到菲利正威逼拿美星人交出龍珠，而且他倆更加出手救出了一名拿美星小朋友「天狄」。

在這時候的地球，受到重傷的孫悟空終於也完全的康復過來，而且得到奘子之父的脅助，孫悟空可以乘坐太空船以六日的時間到達拿美星。而在這時候，拿美星上的無閑得到天狄的引路，到達了大長老的所在地，不單止功力到提升，而且更得到了重要的「一星珠」。

而另一方面，受到菲利手下大將煞波重創的比達，因為得到了治療而重新的復活過來，而且更將菲利手上的龍珠也偷走了，這使悟比達菲利非常憤怒，因此他決定喚來他手上最強勁的部隊前來拿美星，那便是所謂宇宙最強的「精英軍團」！

好景不常，本來已到手的一星珠，因為受到比達及煞波的威逼，最後亦要交出，不過，悟飯竟在水邊一角找到了一顆給比達藏起來的龍珠，就這樣，形勢又有着非常大的改變。不過，當「精英軍團」到達拿美星之後，情便有着重大的改變，因為他們的戰鬥力真是十分巨大，所以孫悟飯和無閑便與比達合顆共同對付「精英軍團」。









〔戰鬥歷程〕

「精英軍團」到達拿美星之後，便向菲利大王報道，而且立刻出發前往將龍珠搶回來，果然，在他們找到比達、孫悟飯和無閑三人之後，只是幾個照面，所有的龍珠便已給奪去了，這情況使身經百戰的比達也不禁呆了一下子。

將所有的龍珠也搶到手的桀紐親自把所有的龍珠運返菲利大王的宇宙船，而其餘的四人則留下來對付比達、孫悟飯和無閑三人。四人經過「猜拳」決定了先由古度來對付兩個「細路」（孫悟飯和無閑），不過，當一交手時，古度便知道這兩個對手絕對不能輕視，因為經過和比達和納巴的一戰中，實力已提高到一個可以稱為高手的地步。

可惜，古度使用的「金縛之術」使無閑及孫悟飯的高速攻完全起不了作用，不過，在最危急的關頭，本來一旁的比達出手相助，將古度的砍了下來，終於，比達要出手了，究竟他的功力到了一個怎樣的皆段呢？不論他得到多少的進步，也不是跟着出場的力高的對手，盡管比達不停的向力高攻擊，力高依然是鬆容自若，戶反而當

力高攻擊時，比達卻全無還手之力，幸得到孫悟飯及無閑相救才可得保性命。

不過，他們仍身處險地之中，在力高的猛烈攻擊之下，他們一個一個的倒下來，而且孫悟飯更被打至頸骨折斷，性命危在旦夕，就在此時，孫悟空花了六天的時間，終於到達了拿美星，而且在太空船上的修練使他變得更加強大，是攻擊了一下便將力高打得不能再動彈分毫。

當剩下來的畢特及捷斯見狀便立刻出手想將孫悟空消滅，怎料在強化了的孫悟空面前，二人就如三腳小貓，畢特更被孫悟空完全的擊倒，這情景將捷斯嚇得目定口呆，豈料孫悟空竟將捷斯放走。當捷斯回到菲利的太空船後，立刻聯同桀紐前往攻擊孫悟空等人。

桀紐果然是「精英軍團」的隊長，一出手便和孫悟空打個平手，可惜當孫悟空使出其真正力量時，把一直將他看低的桀紐嚇得目定口呆，不過，桀紐立刻使出其必殺技「轉換」，先將自己的身體打傷，再與孫悟空的身體交換，就這樣，有着孫悟空身體的桀紐便與捷斯回到太空船對付孫悟飯等人，怎料，桀紐的身體未能立刻適應孫悟空的身體而導致慘敗，而且捷更被比達殺死。

〔得到高RANKING的方法〕

STEP ONE：在上文之中已説過這戰在最初是孫悟飯由及無閑對古度的，所以，得到優先出戰的便是他倆，不過，記着二人要先攻擊古度，不過不要將他殺死，要由比達將他解決才可以得到最高點數。

STEP TWO：到力高出場之後，孫悟飯和無閑便可退場，玩者可以以比達一人對戰力高，不過，當比達一擊得手之後，便要收手，直至被力高打至半死為止。當比達已無戰鬥力之後，便到孫悟飯及無閑「逐一」出來受打，到最後關頭才出動孫悟空。

STEP THREE：用孫悟空將力高打倒之後，玩者依然要以孫悟空對付畢特及捷斯的，不過不可以攻擊捷斯的，只要專攻畢特便可，因為當畢特被擊倒之後捷便會逃去，隨之而來的是捷斯和桀紐的組合。

STEP FOUR：先利用比達將捷斯殺死，這時，比達便可以真正的收工了，以後的便可以全靠孫悟空了，玩者要用孫悟空將桀紐完全的打敗，不過，最重要的是玩者要讓桀紐有一小點兒的「甜頭」，給他出一次的必殺技吧！之後才將殺死，這才是最PERFECT呢！（好嘢！Z RANK有100了！）點解要用孫悟空將桀紐殺死？理由非常簡單，在原著中雖然孫悟空並沒有真正將桀紐殺死，不過，是孫悟空的機智使自己和桀紐的身體再一次的交換，這是勝利的主因，所以在這裏用孫悟空來「埋尾」是最恰當的了。

〈EPISODE 3〉　拿美星最後決戰！！Z戰士對菲利！！！！

〔故事簡介〕



在拿美星上，得回自己身體的孫悟空因為受到重傷而要在醫療室之中休養，而比達則因為連場激戰而大損真元，亦要進入沉睡狀態，只剩下孫悟飯和無閑二人，為了使龍珠能夠使用，無閑便獨個兒的前往找大長老，要求知道使用龍珠的拿美星暗語。

就在此時，大長老已知道自己時日無多，首先利用自己的能力將天狄的能力完全的發揮出來，而另一方面，大長亦囑托天狄要脅助無閑等人使用龍珠，這樣，天狄便負起這個使命前往找無閑等人。不過在途中天狄給菲利發現了，幸而菲利一心要找到大長老，得到使用龍珠的暗語，所以他完全的不對天狄攻擊。更好彩的是無閑在途中已碰上了天狄，二人便一起回去太空船，另一方面孫悟飯因無閑遲遲未返而非常憂心，所以決定一人前往找尋二人，幸而天狄和無閑及時回到，三人合力將龍珠拿走，而且呼喚出拿美星上的神龍「布隆卡」（在拿美星語之中此字解作夢之龍），這「原產地」的神龍原來是可以實現三個願望的。

在地府的笛子魔童知道了這事後便要孫悟飯將他復活並將他送到拿美星上，這兩個願望也實現了，不過，另一方面的菲利因為得不到暗語而大為不滿，幸而在拿美星上唯一的戰鬥型拿美星人及時出現，而且和菲利展開激戰，不過，他始終也是一個「低等」的戰士，根本不是這宇宙大魔王的對手，當菲利知道了這個名叫尼爾的拿美星原來是在拖延時間之後便以極速趕回太空船。

回到母星的笛子魔童立刻全速趕往孫悟飯等人的所在地，不過在中途見到了垂死的尼爾，而在尼爾的解之後，笛子魔童決定和他融合以增強自己的力量……結果，在第三個願望未明之時，比達已知道龍珠被取去之事，可以他知道得太遲了，而且當他找到孫悟飯等人之時，菲利亦已趕到，菲利對於不能變成不老不死之身非常憤怒，誓要將四人殺死！

現在已無路可逃了，唯有和菲利一戰，於是孫悟飯、無閑、比達三人便合力對付菲利，不過實力相距太遠了，不過和比達交手了之後的菲利竟發出變身宣言，果然,變身了之後的菲利力量大增，而且輕易的將無閑殺死（？），這事使孫悟飯非常憤怒，向菲利發動史無前例的攻擊，可惜也是徒勞無功，反而被菲利打至重傷，幸而在最後關頭無閑竟以氣圓斬救回孫悟飯，原來天狄是有治癒能力的拿美星人，所以眾人得以重生。

笛子魔童終於也到達了，不過，始終也不是菲利的對手，而且更被打至重傷，另一方面，比達知道了天狄的能力之後，想以此增自己的能力，所以叫無閑將他打至半死，然後要天狄為他治傷，可惜天狄只是為笛子魔童治傷而完全對比達視而不顧，這些一切一切也看在菲利眼裏，於是菲利便變成第三型態。









〔戰鬥歷程〕

菲利完成變身後便立刻將天狄殺死，幸而在天狄死前將比達治癒，比達得到了治療，不過，依然是任由菲利魚肉，就比達快將離開世界之前，孫悟空終於也傷癒回到戰場之上，比達此時將撤雅人故鄉「比達星」的被毀不是自然造成的，而是菲利一手造成的，所以他在死前希望孫悟空能夠為故鄉的人們報仇，因為比達説得太多了，所以菲利就將比達殺死了！

這時，孫悟空和菲利的戰鬥才真正的開始，菲利的力量雖然非常，不過和孫悟空也只是打成平手而已，而在旁的三人（孫悟飯、無閑、笛子魔童）則因為力量相距太遠而根本沒有能力參戰。可是在戰



鬥的中段，菲利將他的力量打升，使孫悟空陷入危機之中，幸而得到在旁三人之助，成功的放出以宇宙之氣造成的「元氣玉」，將菲利打入拿美星地心之中。

正當眾人以為得到勝利之時，菲利突然在眾人面前出現，而且一擊便將無閑爆到體無完膚，又將笛子魔童打至半死，無閑和笛子魔童對孫悟空來説也是非常重要的朋友，所以無閑的死、笛子魔童的受到重創也使孫悟空非常憤怒，孫悟空的盛怒使他的身體發生了變化，他身發出金光，孫悟空終於也變成了傳中的最強戰士「超級撤雅人」！

變成了超級撤雅人的孫悟空可謂鋭不可擋，菲利完全不是他的敵手，不過他仍然不肯認輸，在和孫悟空繼續戰鬥，這逼使菲利悟比達使出令他損耗真元的百分之百分百力量，孫悟空因而和菲利打成平手而已，不過，最後菲利竟然自食其果，孫悟空本想放他一條生路，可惜菲利冥頑不靈，結果得到的收場只有死！

〔得到高RANKING的方法〕

STEP ONE：先是派出比達和菲利一戰，不過在這一戰之中任何人也不用使出必殺技的，所以可以説是不重要的戰鬥，而接着又要派無閑出戰，不過這次無閑要受菲利的必殺技，之後又可以暫時收工。

STEP TWO：玩者要使用孫悟飯出戰，當然又是要受打，不過可以放一次必殺技，而當受了一次必殺技之後便可以重新使用無閑，一定要他放出必殺技「氣圓斬」。這時笛子魔童才正式出場，可惜，笛子魔童出來依然是捱打，所以，玩者大可以放手。

STEP THREE：笛子魔童被菲利打至半死時又可以放比達，出讓他給菲利打做飽，之後孫悟空才出場，和菲利對打，使用一次必殺技之後，比達便可以給菲利殺死了。

STEP FOUR：這次是無閑死了，玩者要放出無閑送死，之後又要將笛子魔童放出去受打，不過不用他死，只要重傷而已。當無閑死後，孫悟空便會變成超級撤雅人，這時，孫悟空便可以為菲利「埋單」。

〈EPISODE 4〉 充滿威脅的敵人出現！！人造人對Z戰士！！

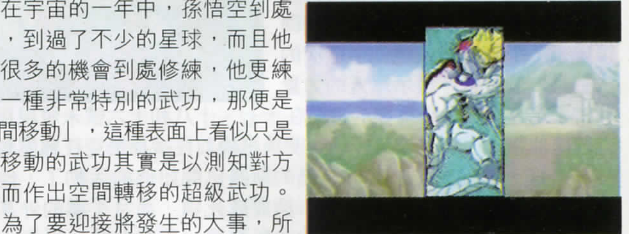
〔故事簡介〕

孫悟空雖然能將宇宙的大魔王菲利消滅，不過，自己竟不能夠在拿美星爆炸前逃出，那麼……在龍珠曆七六二年的十二月二十四日，拿美星在這個宇宙之中永遠消失……

龍珠曆七六三年，在拿美星爆炸前給送到地球的拿美星人利用龍珠使已死的無閑和阿樂復活過來。再渡過了一百三十日，拿美星的龍珠又可以使用了，這次輪到天津飯及餃子復活，可是當眾人想將孫悟空也復之時，才知道他原來未死，而且在宇宙之中修練，所以不想這麼快回到地球，所以，拿美星人便利用剩下來的願望在宇宙之中找到一個新的拿美星作為居所。

又過了一年，在龍珠曆的七六四年，一名神秘少年出現在眾人之前，而且不費吹灰之力便將變成再造人的菲利和他的父親殺死，而且更嚇人的是這年青人原來也是一個超級撤雅人！得到這位少年的通知，眾人得知孫悟空快要到達地球，可是，當孫悟空見到這少年時，竟是互不相識的。

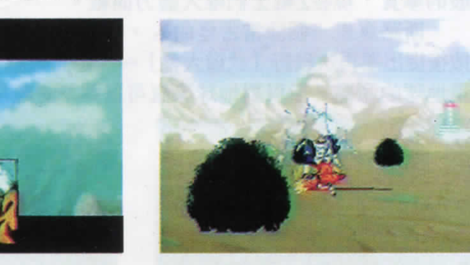
原來這少年是從未來來到這個時代的，為的是前來救助快將因為「病毒性心臟病」而死亡的孫悟空，這是因為在未來才有解藥，所以這位少年才由未來來到這裏，不過，另一個消息更令孫悟空吃驚，因為在七六七年，將會有兩名人造人出現，他們會將這個世界毀滅的，這次地球真正的受到大的威脅。這位名叫杜拉格斯的少年之所以是超級撤雅人，是為他的父親是比達，而至於母親則是……奘子！



在宇宙的一年中，孫悟空到處流浪，到過了不少的星球，而且他也有很多的機會到處修練，他更練成了一種非常特別的武功，那便是「瞬間移動」，這種表面上看似只是高速移動的武功其實是以測知對方的氣而作出空間轉移的超級武功。

為了要迎接將發生的大事，所有的Z戰士也開始他們的修練，就在這段期間，所有的戰士也進入了最高的作戰狀態，而且在無聲無息之中，原來奘子和比達已經結了婚還已孕有一子——杜拉格斯。三年之後，人造人果然出現了，而且實力之高遠超Z戰士的想像之外，阿樂更慘被人造人二十號將所有的氣也抽掉，原來這些人造人是完全不會發出任何氣的，所以Z戰士們根本無法探測他們的所在。

這兩個人造人原來是在以前被孫悟空消滅的紅帶軍的科學家基洛博士所研究出來的，目的只有一個：便是將紅帶軍的大仇人孫悟空殺死！所以他們的目標便只有孫悟空一人而已。







〔戰鬥歷程〕

在七六七年的五月十二日，就如未來來的少年杜拉格斯所言，兩名人造人出現了，而且在市鎮之中大肆破壞，Z戰士於是便到市鎮之中找尋人造人的踪跡，不過，在市鎮之中首先見到人造人的阿樂竟在完全沒有反擊能力地被擊倒。當其他Z戰士到達時，只見阿樂被人造人舉起了，而且已不醒人事……

為免人造人在市鎮之中繼續破壞，孫悟空決定和這些人造人決一死戰，而所有人便跟着孫悟空和兩名人造人前往一個無人的荒島之上決戰，只有完全失去戰鬥力的阿樂和要照顧奘子和BB杜拉格斯的孫悟飯未能前往作戰。和人造人十九和二十號的戰鬥之中，首先出戰的是孫悟空，他獨力迎戰人造人十九號，初時孫悟空的確是佔盡上風，不過，孫悟空竟漸感不支，原來他的「病毒性心臟病」剛巧在這時發作，當孫悟空正陷入極度的危機時，其他的Z戰士也想加入協助，可惜受到二十號的阻止，到了最後，一直未有出現的比達終於出現，而且將垂死的孫悟空救出。

在變成了超級撤雅人的比達面前，十九號完全沒有還擊之力，而且連可以用來吸取敵人力量的一雙手也給撕斷，到了最後，當然

是難逃一死，看到這情形的二十號當然知道事態不妙，所以便以最快的速度逃走，不過一路上被Z戰士們窮追不捨，他只好在地面上利用地形來逃過他們的追縱。

另一方面，再次由未來來到現在的少年杜拉格斯見到Z戰士和人造人的戰鬥殘跡之後，發現了可怕的事實，原來他所指的並不是十九和二十號，那麼究竟發生了甚麼事呢？原來二十號是基洛博士本人，而且在逃亡中他回到了自己的研究所，開動了一直因不服從而不被使用的人造人十七和十八號。

二十號最後竟慘死在自己製造的人造人手上，而且在眾人之前，十七和十八號顯露出十分厲害的力量，所有的Z戰士也不是他倆的敵手，不只如此，十七和十八號將所有人也打倒之後，更加想將找出現在正病危的孫悟空，將他殺死！

正當眾人也為人造人的事擔心之時，原來另一件更大的事在發生當中，一個可怕的敵人正出現在地球之上，他的實力比起人造人可以說是有過之而無不及，而且當他成功的得到十七和十八號之後，更可怕的事便會發生。

〔得到高RANKING的方法〕

STEP ONE：玩者最先是要使用孫悟空出戰，因為依劇情進展，最先出戰的是孫悟空，而且他要給十九號一記重擊，不過，之後便要孫悟空捱打了，因為他的「病毒性心臟病」發作。

STEP TWO：當孫悟空被打至重傷之後，比達便可以出場了，而且要將十九號殺死。接着便到二十號了，這一點和原著是有一點兒的出入，不過，這個二十號是一定要死的，最好還是用比達來解決他。不過，在二十號死前，讓他做一件好事，因為玩者要放笛子魔童出去給二十號打，直至二十號使出那招在笛子魔童身後吸氣的秘殺技為止。

STEP THREE：當二十號也給殺死之後，十七和十八號便會出現，不過，在這個時候，所有的戰士的責便變成了「沙包」，因為所有人也要出去捱打，直至所有人受到傷為止（孫悟飯和無閑除外）。

STEP FOUR：最後，當然要找人出去將這兩名人造人解決，最適當的人選當然是未曾出戰的無閑和孫悟飯了，因為他們有充足的體力，而且既然這裏的故事也有了改動，玩者自己決定怎做也是非常合理的呢！

〈EPISODE 5〉　最高LEVEL的決戰！！Z戰士對完全體斯路！！！！

〔故事簡介〕



在與十七及十八號的戰鬥之後，只有無閑一個能夠安然無事，不過，其他的人卻受到非常大的重創，幸而有仙豆之助才可以立刻回復過來，不過，眾人也知道這次的決戰是一個警告，表示眾人的力量非常不足，現在，最重要的事是在十七、十八和十六號未發現孫悟空之前將他救出，於是無閑一行人便乘飛機前往接孫悟空往龜屋暫住。

不過，在上文之中曾提及過的斯路已開始他的活動了，他四出將人類的真元吸食，使不少的市鎮變成死鎮，而且不繼的外其他的地方進發，在神殿之中的天神也有所發現，而在此時，受到人造人重創的笛子魔童已來到神殿，他已作出了一個決定，便是要再一次與天神合體，成為一個真正完全的拿美星人，這樣他便會有足夠力量對抗人造人了。

然而事情並不是如想像般順利，因為在神殿之上的笛子魔童和天神也非常清楚，這時真正的敵人再不是人造人們，而且在地上肆虐的怪物，為了使地球不被破壞，天神亦決意和笛子魔童合體。合體之後的笛子魔童力量的確比以前強大了很多，不過，仍然不能將怪物斯路消滅，過，笛子魔童已從斯路口中得知他的來歷和目的。原來斯路是來自未來的，他的目的是將在這個時代出現的人造人十七和十八號吸收，繼而使自己進化成為完美的戰鬥生物體「完全體」。

孫悟空搬到龜屋之後，因為吃了杜拉格斯帶來的特效藥，孫悟空的病情已有了好轉，所以眾人也大表安慰，不過，人造人終於也找到來了，為了要阻止他們將孫悟空殺死，笛子魔童便決意以一人之力對抗三名人造人。在一個荒島之上，人造人和笛子魔童展開了一場激戰，不過，由於笛子魔童和天神合了體，力量大大增強了，所以能和十七號鬥過旗豉相當，不過，就在二人殺得興起之時，原來斯路已來到眾人面前。

得到特效藥之助，孫悟空亦已完全的痊癒，為了要將人造人倒，孫悟空決定要再進入在天神殿之中的「精神與時間房」進行修練，而且他更帶同比達兩父子一同前往。另一方面，在荒島之上，為了要阻止斯路變成完全體，笛子魔童拼命的與斯路作戰，不過，由於力量相距太大，十七終於也給斯路吸收了！

而因為擔心而前往荒島的天津飯眼見情形如此的惡劣，亦要冒死出手，使出新練成的「新氣功砲」，此招雖然能夠將第二形態的斯路壓制着，不過，這招亦使天津飯的真元大量損耗，而且亦已到了死亡的狀態，眼見同伴快將死亡，在天界的孫悟空終於忍耐不住，前往將二人求出。

在基洛的研究所之中得到的設計圖，使栞子悟出製造將人造人停止的方法，不過，無閑在面對十八號時，竟然不忍心將她破壞，所以使斯路有機會將十八號也吸收，不過，最大的原因是由於好戰的比達竟然由於想和敵戰鬥而任由斯路將十八號吸收，這事令身為兒子的杜拉格斯非常不滿。不論怎樣，斯路變成了完全體已是鐵一般的事實，現在Z戰士們唯大盡力而戰。

斯路真是一個非常古怪的人，他竟然出在將比達和杜拉格斯打敗後提出要再次舉行「武道大會」——斯路遊戲，不過，這次的賭注是地球的命運，所以對地球來說可以算是史無前例的一災難。









〔戰鬥歷程〕

在斯路遊戲之中，最先出場的是一個令人非常驚愕的人物，他便是孫悟空了，他提出要先出戰，這個提議使在場的Z戰士們也非常震驚，不過，最後也是由孫悟空出場，不過，孫悟空和斯路的力量已到了一個一般人不能比疑的地步，所以這戰可能只有孫悟空才可以應付呢！

不過，在戰鬥的中途，孫悟空竟然說自動投降，而且還指定是要孫悟飯接着山場戰鬥，這提議使所有人也感到非常不解，就連孫悟飯自己也不明白父親究竟在打甚麼鬼主意，不過，這一次的確是輪到孫悟飯出場了，為了要應付今天的戰鬥，在「精神與時間房」之內孫悟飯已得到孫悟空一切的教導，不過，他究竟能否戰勝斯路呢？

在孫悟飯開始戰鬥之後，他便只是一直在防守，而且他亦發揮

不出他真正應該有的力量，所以這使孫悟空非常擔心，亦使斯路非常不滿，為了要使孫悟飯使出真正的力量，所以他便生出了七隻小斯路（斯路二世），不過，這七隻斯路二世不是用來攻擊孫悟飯的，而是用來攻擊在場的所有戰士的，這使孫悟飯開始憤怒了，再加上十六號的被毀，使孫悟飯心中的怒火已到了無法控制的地步，所以，孫悟空所期待的事情終於發生了，真正的超級戰士孫悟終於誕生了！

這個將自己心中怒火解放了出來的孫悟飯一下子便將所有的斯路二世消滅了，而且只是發了兩拳便使斯路將十八號嘔了出來，變回第二形態，不過，這亦帶來了更大的危機，因為斯路要以自爆來與眾人和地球同歸於盡，不過幸而孫悟空犧牲了自己，將斯路轉移到界王星上爆炸，不過，由於有一小點斯路的細胞仍留在地球之上，所以他得以重生，這時的斯路又變得更強大，連孫悟飯也不能匹敵，最後，幸而孫悟飯得到孫悟空的指引，發放出威力無匹的「龜波氣功」，終將斯路消滅。

〔得到高RANKING的方法〕

STEP ONE：在戰鬥之初，玩者應派孫悟空出戰，而且要使出一次的必殺技，不過，之後便要立刻退出，讓孫悟飯出場戰鬥，這是依足故事發展而作出的安排。

STEP TWO：在孫悟飯出場的同時，玩者亦要多派出一至兩名Z戰士出場，因為這樣斯路便會生出斯路二世，這時，玩者再將孫悟飯調出，讓Z戰士捱打，而且要讓每一個戰士也受到斯路二世的攻擊。

STEP THREE：在所有人也受到重傷之後，將所有人也收起，之後孫悟飯便可以再出場將「七隻」斯路二世殺死。記着一定要是七隻，多一隻少一隻也不可以。

STEP FOUR：孫悟空的出場是他死的，所以不用作太大的戰鬥，只要站在一方捱打便成，待孫悟空死了之後，孫悟飯便可以將斯路殺死為父報仇了。

〈EPISODE 6〉 惡夢之到來！！蘇醒的魔人對宿命之戰士們！

〔故事簡介〕



孫悟空在與斯路的一戰中，為了使地球回復和平而犧牲了生命之後，世界似乎已回復了和平，不過，其實新的危機已再一次的逼近地球，而且這次的危機的確是一件非比尋常的事情，不過到了現在，仍未有人洞悉此次的事情。人們在和平的生活之中，已忘記了（根本無人知道）在與斯路一戰之中的Z戰士們了，就連他們自己現在也過着無憂無慮的生活，而斯路一戰之中的英雄孫悟飯現在已是十六歲的中學生了，不過，現在他仍然住在以前的荒地方，要上學要坐筋斗雲，飛行一千公里才可以到達學校。

而且，孫悟飯的弟弟孫悟天亦已長得高大強壯，就好像孫悟空小時候一樣，不過，他現在已是一名超級撒雅人，力量絕對不會比兄長的孫悟飯遜色的。而且在世界之中，仍然有天下一武道會的存在，獎金方面更加是多得驚人，所以，一向要孫悟飯努力讀書的芝芝也破例要孫悟飯前往參賽，以得到獎金來維持生計。

而在學校之中，孫悟飯有一位同學，其身份非常特殊，她便是「世界武術冠軍」撒旦先生的千金「比狄露」，她為人精明，而且比一般人有着更高的戰鬥力，不過，亦因為她的精明，洞悉了孫悟飯的真正身份，所以，孫悟飯被逼要教她功夫。

在新一屆的天下一武道會之中，賽制已有了一點的改變，將比賽分為少年部門及武道會本選，這亦是以是以前的武會了，這次的參賽者十分多，而且由於分了兩組，使不少的人也非常不滿，最不的可以說是孫悟天和杜拉格斯（小朋友），因為二人有着非常高的實，可惜只能參加少年部門，所以有所不甘。

不過，在另一方面，一些非常奇怪的人物也參加了賽事，不過，又有多少人知道將會有大事發生呢？原來魔界的魔手正在向四方八面伸展開去，而這個武道大會便是其目標之一，他們要的是武道高手的精氣，非常不幸地，他們的奸計似乎無人知道，而孫悟飯便成為其中的受害者，其次，比狄露亦因為這次的武會幾乎送命，因為發生了這次的事情，所有的Z戰士也離開了場地，不過，這事共沒有影響賽事的進行，由於眾Z戰士也離去了，所以只是剩下十八號、孫悟天由和杜拉格斯假扮的MIGHTY MASK和撒旦先生，不過，MIGHTY MASK又怎會是十八號的對手呢？最後，在和十八號達成「協議」之後，撒旦先生得到了最後勝力。









〔戰鬥歷程〕

Z戰士們也因受到孫悟飯被襲的事件而追趕出去，而且在最後終於到達了元凶的藏身之所，不過，要對他們並非一隻易事，因為在魔王身邊有一個非常厲害的達布拉，在達布拉的攻擊之下，笛子魔童和無閑也被石化，而被吸取真元之後，吃了仙豆補充便趕上去和眾人會合，不過，當眾人鬥得非常激烈之際，在控制一切的巴比狄突然召回達布拉，原來可怕的魔人暴已快將出現，所以一定要十分小心，不過，在另一方面，巴比狄發現在Z戰士之中有一個心中充滿惡念的人——比達，所以他便利用比達心中的惡念使他成為自己的傀儡，結果這個魔人比達便和孫悟空展開激戰。

不過，當達布拉給魔人暴打倒了之後，被石化的笛子魔童和無閑相繼的回復回貌，而比達也回復支覺，不過，他仍要和孫悟空決一高下，這點真是使人非常氣結，就在此時，魔人暴已要出現了，不過，孫悟空和比達的戰鬥仍然在進行中，現,在便只有孫悟飯和界王神能夠解救這個世界了，不過，魔人暴的力量的確非常厲害，任孫悟飯如何努力也是徒勞無功，更被打至重傷。

而回復了良知的比達則立刻趕到決戰之地，發現了魔人暴的踪影,而二人立刻便展開了激戰，可惜，以比達現時的戰鬥力，完全不是魔人暴的對手，最後，比達使用最後的手段，可惜比達的自爆未能將魔人暴消滅，而且更白白送上一條性命……

〔得到高RANKING的方法〕

STEP ONE：首先玩者要用孫悟飯出戰，因為使用孫悟飯將達布拉打至重傷的話（使用兩次必殺技擊中布拉），比達便會以魔人的身



份出現與Z戰士為敵，之後，玩者便可以以孫悟飯將達布拉消滅了。

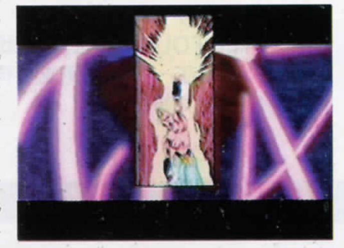
STEP TWO：不過，在達布拉未死之前，要讓比達和孫悟空有一戰的機會，因為在原著故事之中，在達布拉未死之前二人一直是在戰鬥的，所以在這裏也要一樣做到足。

STEP THREE：當達布拉被消滅了之後，魔人暴便會出現，這時，比達亦會回復良知，重投Z戰士的行列，不過，這時的孫悟飯是可夠打的，大可以要他受一點兒的苦頭。

STEP FOUR：到了最後，又要想方法將魔人暴消滅了，不過，今次的主角是比達，因為在原著故事之中是比達將自己引爆來將魔人暴炸至粉碎的，所以這次是以比達來將魔人暴消滅的。

〈EPISODE 7〉 地球壞滅！！恐怖的魔人對新的力量！！

〔故事簡介〕



在上次的戰鬥之中，比達因為要消滅魔人暴而自爆犧牲了，不過這次的行動終告失敗，魔人暴並未因這次比達的行動而被消滅，反而，他因為沒有巴比狄的約束，四出殺人，然而，他並非存心殺人的，他只不過是在找食物而已，他將人類變成他愛的糖果，然後一一將他們吃掉，所以，這次地球人類正面臨一個種族滅絕的大危機。

不過，在地球人的心目中，他們有一位大英會為他們出頭對付這隻怪物的，他便是撒旦先生了，他受到民眾的要求，前往對付魔人暴，不過，由於他的\膽小如鼠，不單止不可以將魔人暴打敗，更加成為了魔人暴的侍從，不過，這次的相遇使二人為了好友，這是意想不到的結果。

另一方面，Z戰士們為了要將魔人暴打倒，必須要有一件特別的武器，而在界王神界之中的孫悟飯，得到界王神的指引，將「Z劍」拔了出來，不過，好景不當，當孫悟飯用此劍來練習之時，竟把這劍折斷了，不過錯有錯着，將在被封在這劍內的十五代前的界王神放了出來，而且從這位十五代前的界王神口中，得知有一種秘術可以使兩個不同的人合體而使力量和身體融合起來，而且這位十五代;前的界王神更加會利用二十五小時將孫悟飯的力量再一次的提升至另一個更高的境界。





為了要將魔人暴打敗，孫悟空便要在神殿的孫悟天和杜拉格斯





習這種「融合」的技術，以將二人的能力合而為一，使之能發揮出超級撒雅人的最大極限，經過日夜的苦練，孫悟天和杜拉格斯終於也成功了，不過由於功力不高，所以不能長久，亦因為此原因，未能將魔人暴消滅。

在魔人暴的小屋之內，撒旦先生和魔人暴，還有一條小狗正過着一些非常寫意的生活，不過一天兩名惡人來到這裏向着魔人暴開鎗，不幸地子彈打中了那頭小狗，不過，魔人暴竟然能令這頭已死的小狗復活過來，但是惡人並未因而罷手，更將撒旦先生打死，同樣地，魔人暴以他的神奇力量令撒旦先生復生，不過，以上兩件事使魔人暴非常的憤怒，他的怒氣在空中竟結成成了一團氣，而且到了最後竟變成了另一個魔人暴，這是一完全邪惡的魔人暴。

這個邪惡的魔人暴力量比原本的那一個更高，而且他更將原本的魔人暴也吃了，現在，這個新的魔人暴又會令地球變成怎樣呢？

〔戰鬥歷程〕

在魔人暴依然是肥的時候，孫悟空曾以超級撒人3的姿態和他決戰，不過，到了最後，孫悟空也利用瞬間移動將自已立到界王神界之中，不過，這次的戰鬥是沒有結果的，而且並未能使魔人暴停止亂吃人類。

在天界之上，發生了大事，那個邪惡的魔人暴終於也來到了天界的神殿，而且藉着天界是連接着地球上每一個各落的特點，魔人暴在神殿之上放出無數的氣功彈，將地球上所有的人類也消滅了，這樣，便只有Z戰士們和在界王神界之中的人能夠生存。

為了要孫悟天和杜拉格斯有足夠的時間修練，笛子魔童設計拖延時間，可是，魔人暴受不了在天界上芝芝的咒罵，竟將芝芝也殺死了，雖然孫悟天是多麼的憤怒，可是唯一能魔人暴對抗的便只有「融合」了，所以他和杜拉格斯一定要在短時間之內將自己的功力提升，使合體的時能夠增長。

不過魔人暴真是一個非常性急的人，他已忍受不了等待，竟然想將神殿也毀滅，笛子魔童為了不使他再有機會作惡，唯有使出最後一計，便是引他入「精神及時間房」之中決戰，這樣一來可以避免不必要的死傷，又可以將魔人暴困於房內，可謂一舉兩得。可惜以魔人暴的力量，竟能在「精神及時間房」之中開出一個直通人界的通道，這是笛子魔童意想不到的事情。

〔得到高RANKING的方法〕

STEP ONE：戰鬥的最初，玩者可以使用的人只有孫悟飯孫悟空、孫悟天、杜拉格斯和笛子魔童，不過，最初出場的應是孫悟空，因為最初和肥魔人暴決戰的是孫悟空而不是其餘三人，孫悟空在出場之後便會變成超級撒雅人3的型態，而且在決戰之中，孫悟空應和魔人暴勢均力敵，不分上下才對。

STEP TWO：而當孫悟空和魔人暴的戰鬥到了中段，玩者應把他抽出戰團而換入孫悟天、杜拉格斯和笛子魔童，當他們入場之後，孫悟天和杜拉格斯便會合體成為悟天格斯，這時，戰鬥便立刻開始。

STEP THREE：在這場三人的戰鬥之中，笛子魔童基本上是完全沒有作用的，所可以讓他成為永遠的NPC，由於孫悟空前已出過一次必殺技，所以悟天格斯只要出兩次的必殺技便可將肥的魔人暴消滅。

STEP FOUR：在肥魔人暴消失了之後，邪惡魔人暴便會出現，所以玩者可以選擇的人物也不了。有孫悟飯、悟天格斯和笛子魔童，最初玩者應是使用悟天格斯和笛子魔童的，不過和上次一樣，笛子魔童只是配角一名，玩者只要讓悟天格斯出兩次必殺技，這二人便可以「收工」。

STEP FIVE：最後，玩者便要派出孫悟飯出戰，因為他的力量已得到提高，所以，用一次必殺技便可以將邪惡的魔人暴打敗。



〈EPISODE 8〉 最終戰鬥！Z戰士對最強魔人！！

〔故事簡介〕



在上一戰之中孫悟飯雖然將邪惡的魔人暴打倒，不過並未能將他完全消滅，所以和他的戰鬥其實仍十結束的。四人（孫悟飯、孫悟天、杜拉格斯和笛子魔童）和魔人暴的戰鬥依然在進行之中，不過，這次魔人暴已有了心理準備，所以孫悟飯等人的攻擊已起不了大作用。

而且由於合月體了之後的悟天格斯太過自大而且太過心大意，所以很易會讓魔人暴有機可乘，終於，悟天格斯竟因為大意而被魔人暴所吸收，情形就和肥魔人暴被吸收一樣，兩人悟天格斯的力量和招式也全部被魔人暴所吸收了，這樣使孫悟飯的戰鬥更加艱難。

不只是悟天格斯，就連笛子魔童也遭到相同的命運，同時被魔人暴所吸收，這樣，魔人暴便擁有了悟天格斯的攻擊力和笛子魔童的頭腦，力量增大了的魔人暴對於孫悟飯的攻擊已經可以應付自如，不過，由於悟天格斯的變身會因為用者的功力不足而影響合體時間，所以魔人暴一定要再吸收一個功力非常深的戰士才可以使合體永遠化。





本來魔人暴是想向在一旁的撒旦先生下毒手的，幸而天津飯及時趕到才將這危機消除……另一方面，在界王神界之中，孫悟空得





到了一件非常重要的寶物，那便是合體耳環，這是一種可以將兩個人立刻合而為一的道具，不過，這種道具有一個非常大的缺點，便是一經戴上便會永遠合體，所以合體前一定要考慮得非常清楚。

本來孫悟空是想和孫悟飯合體的，這樣便會有非常大的能力產生出來，可惜孫悟空一時失手，另一邊的耳環交不到孫悟飯的手上，而且孫悟飯更因分心而慘被魔人暴所吸收，這時，另一名的救世者終於在地府出現了，他便是——已的比達。

得到了孫悟飯的能力，魔人暴可以使悟天格斯的合體得到永遠化，而另一方面，得到占星婆婆之助而可以上陽間一天的比達亦已來到戰場，他的出現就好像是給孫悟空面前出現的明燈（因為孫悟空不想和撒旦先生合體呢！），不過，比達這個自負的人又怎會和孫悟空合體呢！然而當比達感受到魔人暴的力量之時，他意然同意了合體，由此可見魔人暴的力量是多麼的高。

果然，合體了的孫悟空和比達（合體後的名字是悟比達）的確是非常強大，將魔人暴攻得透不過氣，可是看到這樣強大力量的悟比達的魔人暴又見獵心起，想將他吸收，不過，這次的吸收非常的失敗，因為悟比達在他體內四處亂走，逼得魔人暴要將悟比達吐出體外。

〔戰鬥歷程〕

真正的戰鬥現在才開始，悟比達的強力量基本上使魔人暴完全沒有招架之力，不過，這個狡猾的魔人暴竟然將悟比達變成了糖，繼而將他吞下，不過，這其實是悟比達的計策，原來在悟比達變成糖的一剎，他張開了保護罩，在進入魔人暴體內之後便開始內部破大行動，由於魔人暴是因為吸收了這麼多人才會有這麼強大的力量，所以只要切斷他一切的力量來源他便會一無所有。

不過，原來在魔人暴體內，耳環的合體力量會受到破壞的，所以孫悟空和比達再一次的分開了，而且他們更將耳環毀滅了！之後，他們便開始將在魔人暴體內的人們救出，因為魔人暴知道了他倆的行為，於是他便進入自己的體內，要將二人消滅。

可是當比達開始將其他人救出之時，魔人暴的力量開始減低，而他亦不能夠在體內作戰了，這樣，孫悟空和比達便逐一將被吸收的人救，出最後，所有的人也被離魔人暴體內。不過這次真正的災難才開始，因為當魔人暴失去了所有之後，他竟變成了最純正的魔人暴，因而力量亦變得更加強大。

他更將地球毀滅了，唯一能生存的就只有及時逃脫的比達、孫悟空、撒旦先生、和天狄，以及在界王神界上的眾人。可是，魔人暴竟然能夠在宇宙空間之中生存，而且利用瞬間移動來到了界王神界，最後，孫悟空唯有獨力對抗這最惡之敵人，可是力量相距太大了，而且加上復生後的孫悟空的撒雅人3狀態不能持久，所以不能將魔人暴擊倒。

不過，當魔人暴見到撒旦先生時，竟然動了慈心，這時魔人暴才明白到自己體內原來仍存在着那個肥的魔人暴，所以他索性將他也吐了出來，之後，和;前來助戰的比達展開大戰，可惜，又是力量相距太大的戰鬥，不過，在比達心中已有一計，便是利用拿美星上的龍珠將所有被殺的人復活，再由孫悟空使用最巨大的元氣玉，這樣便有一線勝機。

終於比達的計劃成功了，不過，由於在地球上的人不知道發生了甚麼事，不肯將手伸起放出自己的元氣，不過，一直沒有用的撒旦先生現在可以發揮他的影響力了，他一聲呼召，全世界的人也將手高舉，放出元氣使孫悟空能夠放出最巨大的超元氣玉，將魔人暴徹底消滅。

〔得到高RANKING的方法〕

STEP ONE：在最初，玩者可以使用的人物只有悟比達一人，所以，已沒有選擇的機會，不過，以悟比達對着邪惡魔人暴這一戰之中，悟比達可以完全不留情的攻擊，直至魔人暴倒地為止。

STEP TWO：當消滅了邪惡魔人暴之後，遊戲便會進入最後一個階段，這時，純綷的魔人暴便會出現，而一開始可以用的人物只有孫悟空和比達二人，而玩者要用的是孫悟空，這個孫悟空是要攻擊魔人暴的,不過只限一擊而已，之後便要捱打了。

STEP THREE：如果當孫悟空給打到半死之後，他便不會再是超級撒雅人形態，這時，將他調出，改而調入比達，不過，比達是出來捱打的，當比達中了兩次的必殺技後，肥的魔人暴便會出現加入戰團協助比達作戰。

STEP FOUR：當肥魔人暴出現了之後，玩者便可以再一次的將孫悟空調入作戰，不過，作戰的方針是玩者要用魔人暴放出一次必殺技，之後便用孫悟空放出元氣元將魔人暴徹底消滅。這樣便可以「Z RANK 100」來END GAME了！

SP BATTLE STAGE 1



出場人數：2
PLAYER 1 COM
笛子魔童 孫悟飯

這戰是非常易應付的，而且這一戰是在撒雅人未來到地球之前笛子魔童和孫悟飯修練之時的戰鬥，所以是遊戲故事中最初期的SIDE BATTLE。

SP BATTLE STAGE 2



出場人數：2
PLAYER 1 COM
納巴 比達

這可以說是主僕的一戰，玩者是使用納巴的，所以戰鬥力是比比達為差的，所以一定要主動些的攻擊才可以更快的將比達打敗，否則夜長夢多。



SP BATTLE STAGE 3



出場人數：3
PLAYER 1 COM
比達
菲利
納巴

相信各位和筆者也非常清楚，一直以來自負的比達也和菲利有點兒的不和，而且身為撒雅人的王子竟然要屈膝人下，比達其實一直也想背叛菲利自立門戶的。

SP BATTLE STAGE 4

出場人數：5
PLAYER 1 COM
孫悟空
菲利
比達
桀紐
納巴



菲利一手將比達星毀滅，身為撒雅人一定要報毀星之仇，而且菲利的惡毒真是人人得以誅之，不過，玩者是用菲利和桀紐……

SP BATTLE STAGE 5



出場人數：5
PLAYER 1 COM
桀紐
畢特
力高
捷斯
古度

這便是「精英軍團」的閒來消遣活動，不過，他們是以自己手上的糖果來作賭注的，所以如果輸了的話便會「冇嘢食」。

SP BATTLE STAGE 6



出場人數：5
PLAYER 1 COM
孫悟飯
桀紐（孫悟空身體）
無閑
捷斯
比達

這又是一場在遊戲之中的SIDE BATTLE，因為孫悟空中了桀紐的「轉換」所以出現在孫悟飯面前的是桀紐而不是他的父親。

SP BATTLE STAGE 7

出場人數：2
PLAYER 1 COM
杜拉格斯 菲利

這又是一場SIDE BATTLE，當孫悟空快要回到地球之時，神秘少年出現將變成再造人的菲利消滅了，這便是場戰鬥，大家可以很開心的將菲利打倒了。



SP BATTLE STAGE 8



出場人數：2
PLAYER 1 COM
笛子魔童 比達

這是一場幻之BATTLE，在原著故事之中和這遊戲之中也沒有的戰鬥，不過，兩個平日也不和的傢伙戰鬥也是非常正常的事呢！

SP BATTLE STAGE 9

出場人數：4
PLAYER 1 COM
人造人十九號 人造人十八號
人造人二十號 人造人十七號

這可以說是人造人之間的戰鬥，大家也非常清楚，十七和十八號一直以來也有背叛二十號（基洛博士）之心，所以和他戰鬥也是非常合理的。



SP BATTLE STAGE 10



出場人數：3
PLAYER 1 COM
人造人斯路
人造人十六號
斯路二世

在斯路遊戲之中，十六號本來是想用自己身上的自爆裝置來與斯路同歸於盡的，可惜自爆裝置給奘子拆去，所以……

SP BATTLE STAGE 11



出場人數：3
PLAYER 1 COM
人造人十八號
人造人十七號
無閑

哈！真是非常可笑的戰鬥，因為在原著之中，最後十八號是和無閑結了婚的，所以這場是夫妻和舅仔之戰，天呀！真是骨肉相殘……

SP BATTLE STAGE 12

出場人數：2
PLAYER 1 COM
笛子魔童 孫悟飯

又是這二人的戰鬥，不過和上次不同的是這次孫悟飯是已變成了超級撒雅人，所以攻擊力已是非常的高，不過戰場上是沒有人情講的，打吧！



SP BATTLE STAGE 13



出場人數：3
PLAYER 1 COM
人造人十七號
杜拉格斯
人造人十八號

在未來的世界之中，杜拉格斯是生活在一個如地獄的地方，因為人造人十七號和十八號的肆虐，所以世界變成成了一個人間地獄，現在，玩者便要成為地獄使者。

SP BATTLE STAGE 14

出場人數：2
PLAYER 1 COM
孫悟天 孫悟飯

這是原著故事之中兩兄弟的練習賽，因為要在武道之中得到勝利，所以要加緊修練，所以這一次的戰鬥其實是遊戲而已，不過，孫悟天的力量實在令人驚呢！



SP BATTLE STAGE 15



出場人數：2
PLAYER 1 COM
杜拉格斯 比達

繼上一次的兄弟對決之後，又來一次父子對決，這是在準備參加武道會之前的練習，不過場地不是在家中的宇宙船內，而改了在荒地之上。衰仔！唔好打老斗呀！

SP BATTLE STAGE 16

出場人數：2
PLAYER 1 COM
笛子魔童 孫悟飯

又是這二人的對決，不變的是笛子魔童，而繼續變的是孫悟飯的裝束，這次孫悟飯是以「THE GREAT SEIYAMAN」的身份出戰。

SP BATTLE STAGE 17

出場人數：5
PLAYER 1 COM
孫悟天
孫悟空
杜拉格斯
比達
孫悟飯

這是真正的父子大對決，而且也是不良分子的私鬥，大家看，一大群頭髮染金的不良人物正在互相軀鬥，真是……

SP BATTLE STAGE 18



出場人數：3
PLAYER 1 COM
笛子魔童
達布拉
無閑

唔！又是幻之BATTLE出現的時間了，這三人可謂風馬牛不相及，不過，從另一個角度看，玩者用達布拉或者是對達布拉的支持者的一點安慰吧！

SP BATTLE STAGE 19

出場人數：3
PLAYER 1 COM
孫悟天
人造人十八號
杜拉格斯

嘩！真係大蝦細就……非也，這只是做嬸嬸的在教後輩而已，不過，對一個「師奶」而言，她確是有點兒的過火呢！



SP BATTLE STAGE 20



出場人數：3
PLAYER 1 COM
笛子魔童
魔人暴
比達

在故事之中是沒有這樣的戰鬥的，所以，這一戰當然又是虛構的了，不過，這一戰又似乎是幾可愛，因為三個都唔係地球人，而且三個也是怪人……

SP BATTLE STAGE 21



出場人數：2
PLAYER 1 COM
笛子魔童 孫悟飯

吓？又是這兩個人，真是過份，在三十場的戰鬥之中羊不多有五分之一是他倆的戰鬥，真是過分得可以，活該的二人呀！

SP BATTLE STAGE 22

出場人數：3
PLAYER 1 COM
孫悟飯
悟比達
悟天格斯



哦，原來是另一種形式的父子對決，真是非常有趣，合了體後的父親對兒子組成的聯隊，不過，玩者不要以為人多可以蝦人少，這個合體父親也不弱的呢！

SP BATTLE STAGE 23



出場人數：4
PLAYER 1 COM
孫悟飯 杜拉格斯（大）
孫悟天 杜拉格斯（細）

雖然大家也可以稱為平輩，不過，也要來一次高低之分了，這亦可說是家族之爭，奇怪的是為何會有兩個杜拉格斯出現的話，呀！不要想那麼多了，有得打便要盡情打，殺呀！

SP BATTLE STAGE 24

出場人數：2
PLAYER 1 COM
孫悟空 比達



終於也到他們出場了，這是一場宿命之對決，孫悟空對比達是大家一直想看的比鬥，兩個強者中的強者,由最初的敵人到最後的識英雄重英雄，真是峰迴路轉。

SP BATTLE STAGE 25


出場人數：5



PLAYER 1 COM
古度
孫悟飯
斯路二世
悟天格斯
斯路二世

這真是一非常古怪的戰鬥，亦可以說是一場「短人之戰」，大家看看，在場中的所有人物也是在故事之中數一數二的「短仔」，所以說這是「短人之戰」真是一點也沒有過份。

SP BATTLE STAGE 26



出場人數：4
PLAYER 1 COM
孫悟空 比達
孫悟天 杜拉格斯

吓？又玩家族對決這玩意，真是有點兒的過份，不過鬼叫這,些全是故事之中的重要角色咩，真是要風得風，要雨得雨，唉……天呀！

SP BATTLE STAGE 27

出場人數：4
PLAYER 1 COM
孫悟空 比達
孫悟飯 杜拉格斯



又來了！剛才才說過是不公平，想不到接着又是這種的戰鬥，這次只是換了一個人，不用孫悟天而用孫悟飯，用長大了的杜拉格斯而不用細佬杜拉格斯。

SP BATTLE STAGE 28



出場人數：6
PLAYER 1 COM
菲利 孫悟空
斯路 孫悟飯
比達 笛子魔童

這次竟然來一個惡役聯隊對正義父子師徒聯隊，真是非常精采的戰鬥，這亦是在SP BATTLE之中第一場的戰鬥有六個人物出現。不過玩者是惡役……

SP BATTLE STAGE 29

出場人數：6
PLAYER 1 COM
肥魔人暴 悟比達
邪惡魔人暴 孫悟飯
純綷魔人暴 悟天格斯



嘩！精采呀！極惡魔人暴同盟對正義撒雅父子同盟，可以說是史上最有睇頭之戰，可惜的是孫悟飯不是金頭髮，否則更加有趣呢！

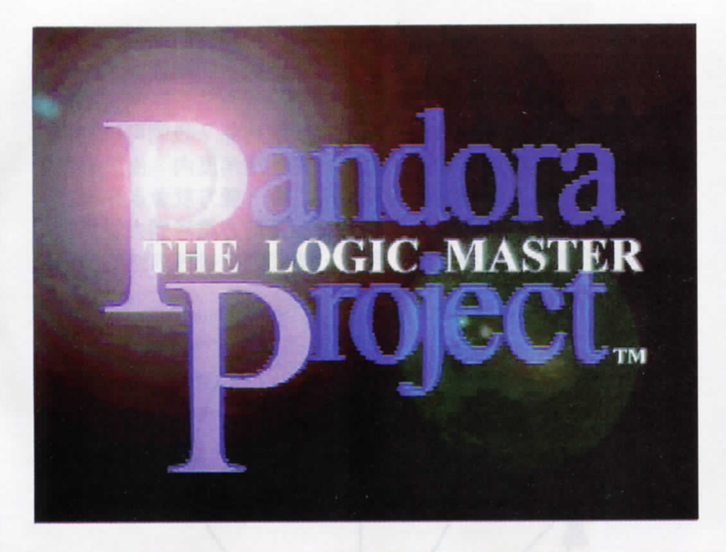
SP BATTLE STAGE 30



出場人數：6
PLAYER 1 COM
孫悟空 比達
超級撒雅人孫悟空 超級撒雅人比達
超級撒雅人3孫悟空 魔人比達

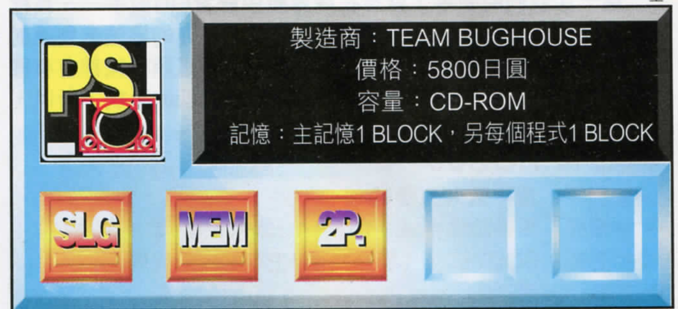
在龍珠的戰鬥之中，比達和孫悟空的戰鬥一向也是最受到注目的，而在這個遊戲之中亦不例外，最後的戰鬥也是這兩個人之爭，不過，各人也有三種不同的形態又真是幾大堆頭。





PANDORA PROJECT
機械人程式師函授課程

講師：赤木米奇子博士
助教：葛城XICO三校
初班・第二講



製造商：TEAM BUGHOUSE
價格：5800日圓
容量：CD-ROM
記憶：主記憶1 BLOCK，另每個程式1 BLOCK

上一課，我們初步了解過我們的機械人程式設計工具《PANDORA PROJECT》的運作，與及嘗試編寫一些簡單的程式，令機械能達成我們的指示，攻擊對手。這一課，我們會針對一些課題，作深入的研究，希望令我們的機械盡善盡美。

不過，在此先提醒大家一點，就是世上沒有完美的戰略，也沒有不敗的組合，我們無法預測敵人會用哪一種戰略來對付你，而CPU的限制也令你無法寫出一個對應所有情況的程式，所以，不應固守在同一個戰略上鑽研，應嘗試多種不同的戰略和機械組合，這才能令你的機械軍團百戰百勝。

4.0 認識除錯畫面

編寫好你的程式之後，相信大家一定會拿去接受練習戰的測試的。上一課的第三章中，我們已介紹過練習戰中各個目標的特質。不過，有時你會發覺自己的機械並沒有按照自己所預期一樣的進攻。到底發生了甚麼問題呢？可能你翻看你的程式多少遍也不會知道，那時，你便需要在戰鬥中監察機械人到底是否正執行你所希望的指令。

《PANDORA PROJECT》早已有這樣的安排——大家只要在戰鬥畫面中按SELECT掣暫停，就會出現BATTLE CONTROL畫面，當中的第一項，就是用來監察戰鬥中每個機械，包括敵人機械的運作情況和各個探測器所收集到的情報。藉着這些資料，大家就可以知道程式錯在哪　了。

選了BATTLE CONTROL的第一項，電腦就會問你要顯示哪一方的資料，接着再選擇要顯示哪個機械、哪件部件、以至哪個暫存區的資料，畫面兩邊就會顯示出現那機械的情報。

通常，我們都會觀看SENS暫存區的情報的資料，因為大多數錯誤都是自出於誤用探測器的。觀看出了問題的程式時，應先看看左上角現時程式的執行狀況，然後就是正在執行哪一個指令、暫存器的數據等。附表列出了一些大家在編寫程式時常犯的錯誤和可以從哪裏察覺到那些錯誤。另外，在文末我們設計了一份編程表，大家可以影印下那個表來抄下自己所的程式，那不單就方便記錄，也方便日後除錯之用。

還有一點，就是如果大家想停止一場測試的話，是可以按START掣暫停，然後再按L2掣，那測試便會立即告終。這方法也可以在參加比賽時使用，而且中止比賽是不會影響排名的，挺方便哩。

5.0 探究方向的關係

我們在上一課的示範程式TEST09中已初步接觸過關於方向計算的問題，在這一章，就讓我們以一個螺旋式追擊程式，來深入研究方向的計算和編寫一個程式的正確步驟吧。



常犯的錯誤	發現錯誤的位置
關係運算子欠了其中一種情況的對應方法	A
呼叫子程式錯誤	D
子程式沒有返回應到位置	D
呼叫分頁錯誤	C
子程式沒有返回應到位置	C、D
無法逃離迴圈	D
裝上錯誤程式	B
錯誤估計對方的位置	F（暫存區S05及S06）
錯誤估計對方的距離	F（暫存區S07）
目標錯誤	F（暫存區S02）
錯誤估計餘彈量	E（BL值）
計錯數	——



5.1 個案探討——螺旋式迎擊程式

在編寫每一個程式之前，我們應先了問自己——到底我們想要機械做些甚麼。首先，我們要機械對付的對手會是甚麼類型的對手呢？我們要用甚麼策略來對付它呢？我們會用甚麼機械來對付那個敵人呢？

這一次我們的對手，就是在練習戰中練習E的對手——長程重火力機械，這類機械的利害之處，是可以在你的機體未到達射程之前便可以發動致命性的攻擊。可幸的是，這類機械都會有機動性低、回轉速度不高、藏彈不多、CPU能力低的毛病，所以，

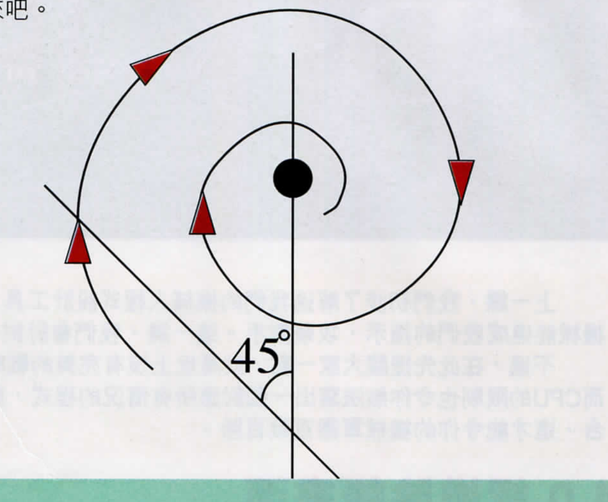
程式：PROG00

迎擊對象：長程重火力機械
對應機體：高機動性機械（TRN、F.MV和S.MV較高的機械）
使用對象：BODY部件（攻擊交由WEAPON由負責）
程式執行步驟：
◆在對手未進入自己的射程前，前進去接近對手。
◆跟敵人維持成45゜角（3 SECTOR）
◆如果敵人在自己左前方，就要在它的右面繞過；如果敵人在自己的右前方或正前方，就從它的左邊繞過。
◆如果對手在自己的左後方或正後方，就要向左前進回轉來面向敵人；如果對手在自己的右後方，就要前進右回轉來面向對手。

我們便針對它，以擁有高機動力的機械，以螺旋前進的方式，繞着對手前進，希望以自己的機動力來避過對手回轉速度不高的重砲。

怎樣才能令一架機械繞着對手步步進迫呢？我們可以利用前進回轉指令，令機體跟對手永遠保持在一定角度內，由於機體仍然在前進，所以在圍繞對手一段時間之後，雙方就會走在一起。

不過對手不是傻瓜，它可不會站在正前方讓我們去對付它，所以我們也得要考慮種因素。現在，讓我們把機械前進的步驟寫下來吧。



5.2 相對存在方向和相對機頭方向

記下了我們要做些甚麼之後，就要把它實際編寫出來。對於學過編寫BASIC程式的朋友來說，這可能比較容易理解。對程式設計沒有經驗的朋友，希望你們細心看、用心想，就自然會明白。

首先，我們要探知對手在哪裏：

```
NE（1）
```

探測後發覺對手未入射程範圍的話，就向前進接近：

```
BIG(P00,S07)            對方進入射程了嗎？
  否——直線移動(0)       前進
GO 1
```

接下來，我們就要認識一下相對存在方向和相對機頭方向是甚麼一回事。相對的意思，就是一切量度出來的結果，都是以自己的狀況作根據，而不像地圖那樣，北面永遠是0。例如從探測器得到對方位置的資料S05，都是以自機的正前方為0 SECTOR來作依據；敵人的機頭方向也是一樣，對方的機頭方向S06指向6 SECTOR的話，就即是指向我的正右方。

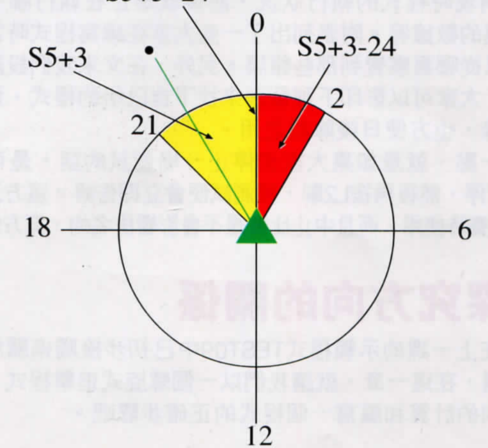
正因為一切都是以自己來作依據，一切計算就變得很簡單。就以今次要設計的螺旋式迎擊程式為例，跟對手維持成45゜角的狀態，就即是朝着對方相對存在方向加3或減3個SECTOR前進：

```
前進方向＝S05+3 或 前進方向＝S05－3
```

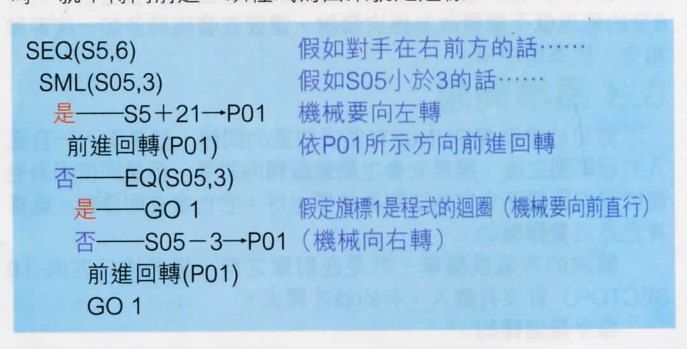
接着我們就要套用實例來研究一套可對應對手在任何方位時都有效的思考邏輯。首先假定對手在我們的左前23 SECTOR方位，我們剛才決定了在這種情況要從它的右邊繞過，即是S05+3的結果來作為前進回轉的依據。不過，你立即就會發現，23＋3＝26，根本就沒26有這方位，那大過23的方位機械會怎樣處理呢？它當然是甚麼也不會做，因此，我們便需要以BEQ來測試剛才的結果，如果大過24的話就以結果減24求出前進方向；而由於前進回轉這動作是不可設定前進方向是0，所以我們要另加一條件式，告訴機體如果結果剛好等於24的話就要直線前進。

以程式寫出來的話就是這樣：

```
BEQ(S5,18)                    假如對手在左前方……
 S05+3→P01                    結果存入暫存區P01
 EQ(P01,24)                   前進方向是正前方嗎？
  是——GO 1                    假定旗標1是程式的迴圈
  否——BIG(P01,24)             假如結果大過24……
   是——P01－24→P01            把剛才的結果減24後存回原處（機械要向右轉）
   前進回轉(P01)               依P01所示方向前進回轉
   GO 1
  否——前進回轉(P01)            依P01所示方向前進回轉（機械要向左轉）
  GO 1
```



對手在右邊的話，計算起來會較容易，只要列出三條條件式便可以：1. 當S05大過3的話，就向S5－3的方向前進；2. 當S5小於3時，就向S5＋21方向前進（因為23－2是21）；3. 當S5＝3時，就不轉向前進。以程式寫出來就是這樣：


SEQ(S5,6)　假如對手在右前方的話……
SML(S05,3)　假如S05小於3的話……
是──S5＋21→P01　機械要向左轉
前進回轉(P01)　依P01所示方向前進回轉
否──EQ(S05,3)
是──GO 1　假定旗標1是程式的迴圈（機械要向前直行）
否──S05－3→P01（機械向右轉）
前進回轉(P01)
GO 1

然後就是對手在後面時的情況，當以上兩個條件式都不成立的話，就表示對手在自己的後方。基本上對應行動是以對方在左邊還是右邊來決定往哪方轉向90°。寫成程式時就是這樣：

BEQ(S05,12)　對方在左邊或是正後方嗎？
是──前進回轉(18)　向左回轉90°
否──前進回轉(6)　向右回轉90°
GO 1

最後就是把這些條件式合拼起來，在前頭加上一些測定自己射程的指令和直線前進的指令，PROG00便告完成。程式看起來就如右圖那樣。

5.3 PROG00的問題點

當我們完成這個程式之後，就要拿來以實戰測試一下。我們把這個程式裝在一架廉價坦克上，試試它的實效。

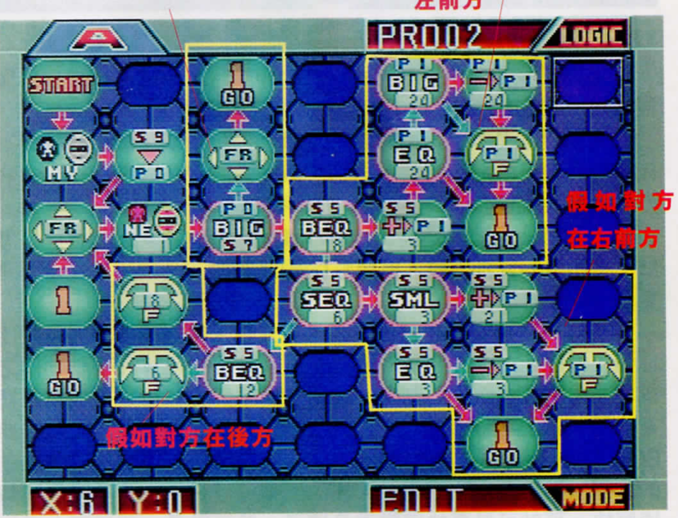
不過，測試一開始，我們就發現它並沒有依據我們的想法而轉向，到底出了甚問題呢？打開除錯視窗，就發現箇中原因──原來是因為對方還未進入自己射程。從這一點我們明白到，不要以自己的射程來衡量自己的行動，因為對方的射程很可能比你遠得多。

原本，測量射程的行動是希望儘快令敵人進入自己的射程，但這卻阻礙了它以轉向來迴避對手的功能。解決的方法是索性把所有關於射程的指令刪去。因為就算沒有那些指令，程式下半部的螺旋前進程式也會令機械很自然的接近敵人，有沒有射程的資料根本不重要。這樣做唯一的缺點是前進速度會減慢，這可以在(0,2)的直線前進指令前加上一個變指令G(1)來解決。

修改後的PROG00就是這個樣子的：







這個螺旋式追擊程式對F.MV大過12和TRU大過20的機械都很合用，筆者也是以這程式順利通過世界賽。不過有時需要對應情況，修改一下回轉角度。圖中標有★號的地方就是改變回轉角度時要修改的地方。不過，請大家注意，這種追擊程式要配合可以轉向的武器才能發揮效用，對於只有固定照準武器的機械，這個程式是永遠也不會擊中對手的。

6.0 武器管制系統

上面所研究的，是BODY範疇的程式設計。以下要探討的，就是WEAPON範疇的程式，亦即是「武器管制系統」。

6.1 武器的性能

在《PANDORA PROJECT》的世界裏，武器的發射型式主要有兩大類，就是準備後才可以使用的武器和常時使用可能的武器。它們的分別，在於前者在使用時需要多執行一個準備武器的指令才可以發射而後者就不用，可以隨時發射。在速射性能上，後者當然是稍勝一籌。

一般來説，火箭和格鬥用機械的拳、爪、鐵球都是這類武器都是準備後才可以發射，而機關槍、中型導彈和雷射砲就屬於常時使用可能的武器。

有關你的機械所用的是哪一類武器的資料，可以在觀看機械資料畫面中按△掣，從特性表的第二行看到。

以下我們編寫的，是以第一類武器為對象的武器管制系統，要用在第二類武器上的話，只要把準備武器的指令刪除即可。



6.2 簡易的機槍連發程式——GUN02

上期在我們介紹基本程式設計的迴圈時，大家已經見過這個程式了，現在讓我們細心看看這個程式的細節。

這個程式基本上是由索敵和攻擊兩部分構成，索敵的部分首先是取得自己的射程資料，再探索敵人的位置，瞄準目標，當對方進入射程範圍便交由第二部分開火攻擊。

大家可能會認為這些工作在BODY用的程式上經已做了，怎麼不把所得的資直接輸入機體暫存區UNIT中，那便用去花時間測量了。

不採用這種安排有三種原因，首先敵人機體的機動力可能比你強，而BODY程式通常需要做完很多繁複的運算和移動動作之後才能再次探測敵人的動向，利用它傳來的資料可能不夠單單擔當攻擊的武器來得快速直接，相反把武器探測得來的資料交給BODY用反而可行。第二點是如果你的機體所使用的是可以轉動的武器，甚至全方位武器，武器的回轉速度肯定會比機體的回轉速度快，那就可以更快速瞄準目標了。第三點是一架機體上可能會有兩種射程完全不同的武器，由BODY探測的話，就只會得到最遠的射程，如果較近程那種武器利用BODY傳來的資料來決定是否發砲的話，就會變成浪費子彈了。

這個程式的第二部分就如上次介紹迴圈時所述的一樣，是個會連發四砲的程式，它利用部件暫存器P15作為計算器，監察發砲次數，一旦發了四砲便要停火，再探測敵人的動向才決定是否繼續發砲。停火（收回武器）這指令的執行在這裏非常重要，因為敵人不會站着任由你攻擊，胡亂發砲只會浪費彈藥，而且，假如你把這個攻擊程式裝在一部二足步行機械或飛行機械上使用的話，不停火這些機械是不會繼續下一個行動的。

對於不同火力和藏彈量的武器，應配合不同的連發次數。例如用在有100發以上的機關槍時連發次數應在3至5發左右，只得8發的重砲就不單要改為逐次發射，還要在發砲前多加一次索敵指令，提高命中率。

6.3 照準問題

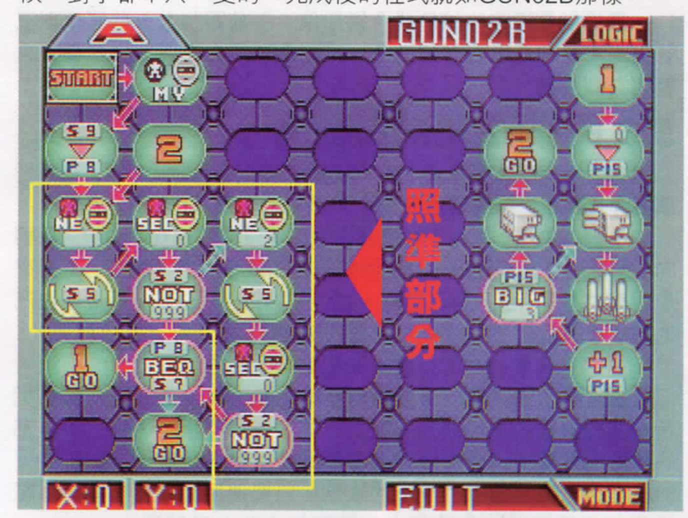
你可能會發覺GUN02有個很嚴重的問題，就是敵人一旦進入射程範圍之後，雖然它會主動索敵轉向對手，但是即使因為機體位置的影響而令它無法對準目標也好，它也會立即發砲，這樣肯定是浪費彈藥的。

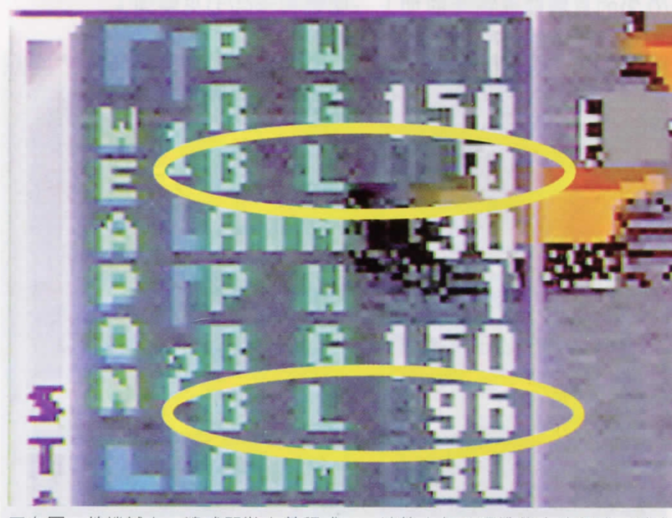
解決的方法很簡單，就是在射擊之前，探測槍口方向（0 SECTOR）有沒有敵人，有的話才開火。

指令是這樣的：

敵SEC(0)	探測0 SECTOR的敵人
NOT(S2,999)	假如S2不是999就表示前面有敵人
是——測距、攻擊	
否——再次索敵	

我們把這個程序再加以改良，告訴機械如果無法瞄準第一個最近的目標時，就試試去標準第二個最近的目標，因為很多時候，對手都不只一隻的。完成後的程式就如GUN02B那樣：





■在同一件機械上一邊武器裝上舊程式，一邊換上加入照準能力的程式，就會發現彈藥節省程度竟達到三分二之譜！

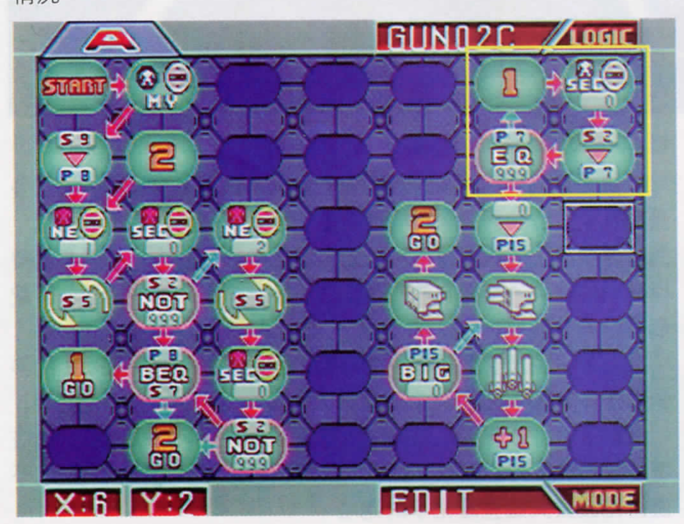


6.4 分辨敵我的攻擊模式

當大家使用長程大砲的時候，很多時都會發現大砲不會分辨敵我的亂發砲，這是為你根本不可能在每次比賽之前，知道自己隊中每一隻機械會去對付對方哪敵人。解決的方法就是在武器管制系統中，加入分辨自己人的程式。不過筆者在此先提醒大家，這樣的程序很可能會令你失去攻擊敵人的先機，而且耗用CPU資源頗鉅。

這個程序是放在武器管制系統的發砲部分的，當索敵部分和照準部分同時同意發砲之後，就要以SEC指令進行一次探測，看看在0 SECTOR的方向（槍頭方向）最接近的自己人是哪一個，由於探測器很快就會去探測敵人位置，所以我們立即把得來的機體編號S02存入部件暫存區P07中。假如前面沒有自己人的話，P07中的數值應該是999的，那時就可以照常發砲，否則就不發砲，繼續探測，直至找不到自己人為止。

完成後的程式就如GUN02C的樣子，不過，這個程式的射擊效率並不高。在可能的情況下，大家應改變隊形來避免遇上這類情況。



6.5 固定照準武器的程式

對於只有固定照準武器的機械，瞄準工作只有靠BODY的移動程式來達成，而武器管制系統就只要有有測定射程、0 SECTOR照準、辨別和發砲四部分便夠，不用有齊全套索敵和照準程式。

7.0 個案探討——ANG02

這一節，我們回去研究一下編程時戰術概念。這裏我們以助教葛城XICO一個專為二足步行機械而設計的程式為實例。他選用的機械是價值75000元的主角機古路捷，BODY程式是他所編寫的ANG02，WEAPON程式就用了上面所介紹的簡易連發程式GUN02。

ANG02的原本設計概念，是為了避過對方長距離武器的攻擊。

7.1 武器管制系統的混亂

最初，XICO遇到的問題是古路捷不受控制的胡亂發砲。看一看BODY所裝的ANG02程式，就會發現第一個問題，就是BODY和WEAPON同時有攻擊程式存在，這會引致電腦不知由誰來做主的問題。這個問題的解決方法是把ANG02的攻擊程式刪去，而原來呼喚攻擊程式的指令就改為指回程式前段探測對手的指令，造成一個理論上會永遠追踪敵人的迴圈。

當我們拿這個程式再去測試的時候，又會發現另一個問題——

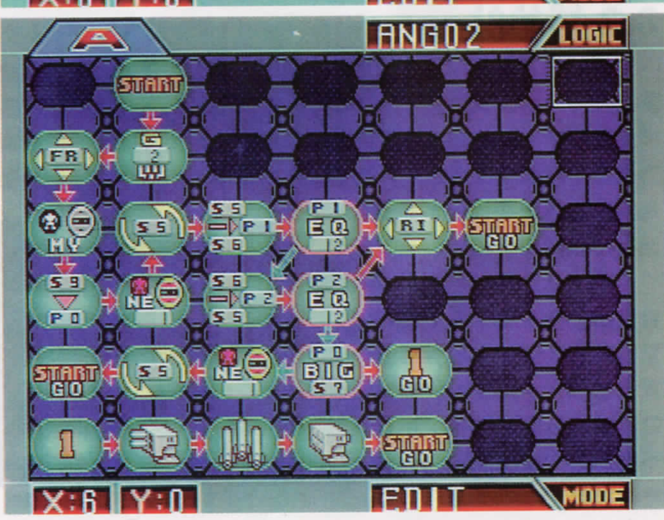


機械會隨時在流程之中的任何時段發動攻擊，而把行動流程截停。這是因為古路捷是一架二足步行機械，它要停下來才可以發砲。

為了控制它的進攻時間，我們就在剛才指回探測敵人之前，加入一個賦值運算子，它會在敵人機頭沒有向着古路捷，而又已經進入射程範圍的時候把機體暫存區U00定為1，這是一個可以發動攻擊的信號。而在武器管制系統那一邊，我們也在發砲前加入了一個等待指令NOW，告訴武器要等到U00的值不是0的時候才發砲，並在完成連發兩砲的時候，重置U00為0，等待下一次發砲命令。

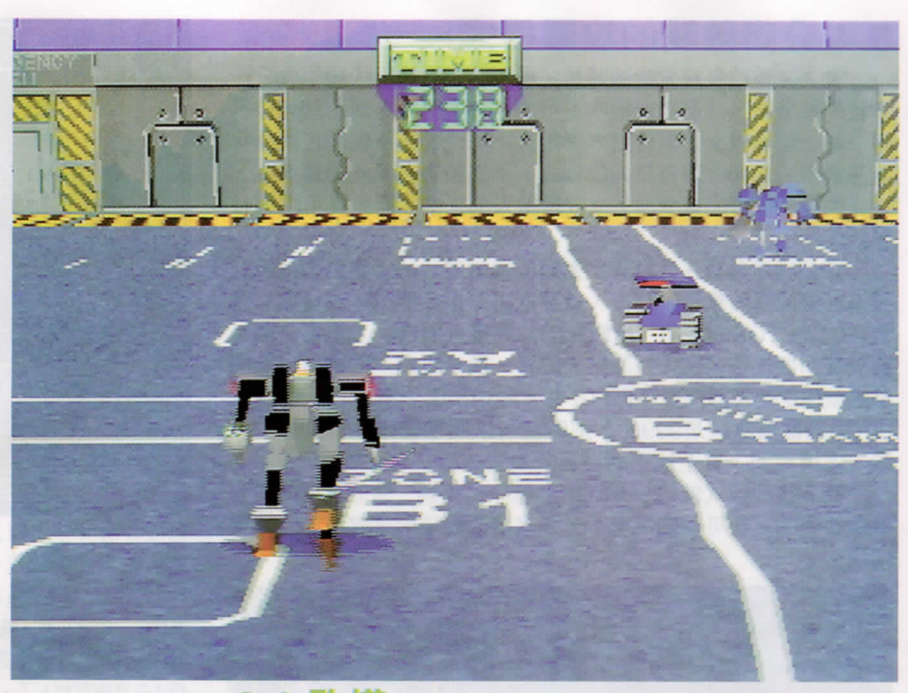
經過改良後的ANG02就是這個樣子的：





■ANG02的原來模樣

7.2 迴避優先和進攻優先的考量



當我們再次以裝上ANG02的古路捷來測試的時候，就會發現一個問題——古路捷不常去攻擊敵人。這是因為古路捷要經過繁複的測試，等到敵人的機頭不是向着自己、同時對方又進入了自己的射程範圍，才會批准開火。這個問題在敵人是使用全方位武器的時候尤為嚴重，因為全方位武器的機頭方向轉動得很快，古路捷很多時候都會因為要橫移避開敵人的機頭而錯過了攻擊敵人的機會。這個問題牽涉到程式設計開始時的基本概念問題：到底要迴避優先還是進攻優先？

全方位武器中，除了機關槍和雷射砲要機頭指向敵人才可以命中目標之外，還有一種是使用中型導彈（ATM）的，這種武器只要向着敵人所在的方向發射就會自動追擊目標，機頭方向不是正面指着目標也可能命中，所以探測敵人機頭方向本來迴避根本不湊效，反而應該要靠機動力來壓過飛來的導彈，並爭取進攻機會。

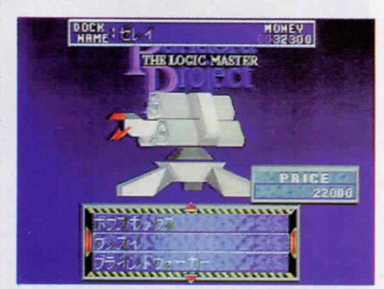
當然，迴避敵人機頭的做法在面對使用非全方位武器的多足步行和二足步行機械這類機動性低的機械時還是很有效的防守方法。

8.0 異形機種的初步認識

上一課中，我們看過基本的六種機械系列，其實在《PANDORA PROJECT》中還有三種性質較特別、品種不多、價格高昂、用法也跟一般機種不同的「異形機種」。這些機種都有一些共同特質：它們的LEVEL都很低，通常不過200，很少會因為多了這樣的機種而減少其他移動機種的數量；它們的防禦力奇低，要以其他移動機種來作護衛。這一課我們就來研究這三種機種的特性和用法吧。

8.2 補給站

補給站其實可以說是砲塔的一種，只是它不是射出武器來攻擊人，而是射出補給品，所以補給站的武器資料，其實應該說是補給的範圍。補給站有分固定和移動兩種，但由於補給站的防禦力很低，而最需要補給的多數是固定的砲塔，所以多數補給站都是安排在砲塔後面，或是來回於兩個砲塔之間。



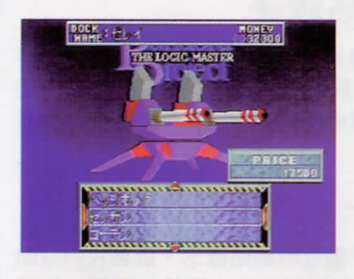
要注意的是補給站的補給距離多數不遠，需要幾乎緊貼着才能補給，此外，就算是最貴、PW最強的補給站，補給時間都很長，所以不要想用它來替高機動力的機械補給。

8.1 砲塔

這是最易使用的異形機種，它們大多數都不會移動，而且多數都是全方位武器。這種機種有很多好處——它們的火力很猛，回轉速度高，射程又遠，用來對付主動進攻的敵人很多時都能發揮先制的效果。不過它們的藏彈數不多，使用砲塔的話要同時配合補給站才能發揮最大的功能。

此外，由於它們多數不會移動，所以要有一些低LEVEL的移動武器作支援，才能完全殲滅敵人。

到了參加世界賽的時候，大家還可以買到可以橫向移動的塔塔，但由於後期的賽事多數限制只可使用二足步行機械，所以不值得花錢去買這些進化了的砲塔。





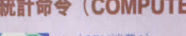
8.3 指揮塔

這是一種毫無攻擊力和移動力，它的優點是CPU能力強至頂點。它的主要用途是分擔其他機體在探測、運算和戰術運用方面的工作，藉着團隊暫存器，發出出擊和撤退指令、報告敵人動向、指揮隊友集中攻擊一隻敵人。本來在戰術運用上它可以起了很大的作用，但由於需要配合隊員的行動，所以編程非常複雜，最好不要選用它。事實上，除非是跟2P作賽，否則在遊戲中是完全沒有必要用到這類機械的。

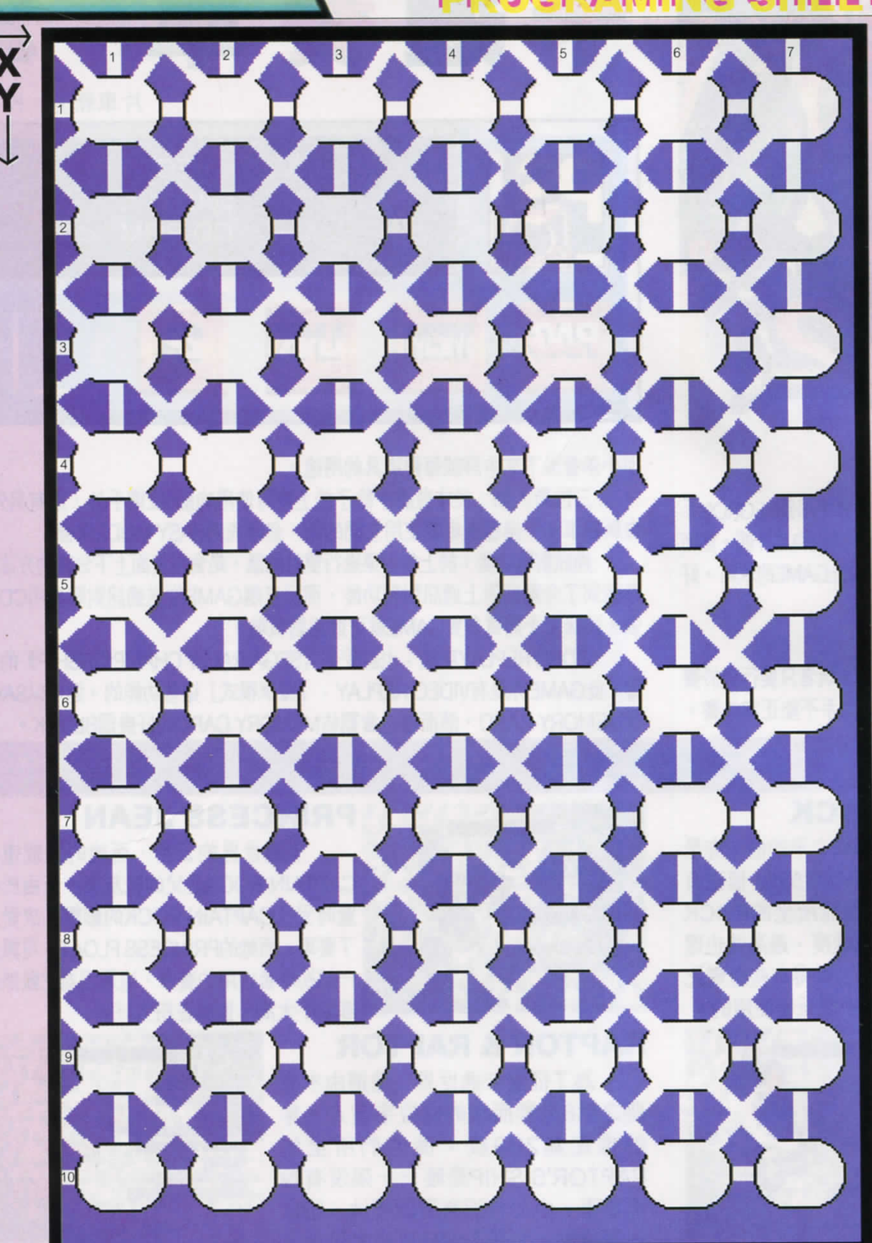


PAGE:

《PANDORA PROJECT》 PROGRAMING SHEET


LOGIC NAME:

X→
Y↓



命令及暫存記憶速查

主命令（MAIN）

賦值（CPU消費1）
把△△（值或地址）存入暫存區○○（地址）中

EQ（CPU消費1）
△△（值或地址）=○○（值或地址）？（傳回是或否）

NOT（CPU消費1）
△△（值或地址）≠○○（值或地址）？（傳回是或否）

BIG（CPU消費1）
△△（值或地址）>○○（值或地址）？（傳回是或否）

SML（CPU消費1）
△△（值或地址）<○○（值或地址）？（傳回是或否）

BEQ（CPU消費1）
△△（值或地址）≧○○（值或地址）？（傳回是或否）

SEQ（CPU消費1）
△△（值或地址）≦○○（值或地址）？（傳回是或否）

NOP（CPU消費8）
甚麼也不做

START（CPU消費1）
宣告程式的起始

GO START（CPU消費1）
回到START處重新開始程式

呼叫分頁（CPU消費1）
呼叫分頁程式

EXIT（CPU消費1）
分頁程式告終，回到呼叫程式去

旗標（CPU消費1）
小程式的起點

呼叫旗標（CPU消費1）
跳到編號所示的旗標去

GO（CPU消費1）
跳到△△號旗標去

EQW（CPU消費1）
等待直到△△（地址）的值等於○○（值或地址）

NOW（CPU消費1）
等待直到△△（地址）的值不等於○○（值或地址）

行動命令（ACTION，全部指令不耗用CPU）


準備武器


發射武器

收回武器


移動
向SECTOR△△直線移動

原地回轉
向△△（SECTOR值或地址）原地回轉

前進回轉
向△△（SECTOR值或地址）一面回轉，一面前進。

後退回轉
向△△（SECTOR值或地址）一面回轉，一面後退。

變速
在直線前進前使用，改變機械的前進速度。

自爆
以自己的爆風來破壞敵人。

統計命令（COMPUTE）

+（CPU消費1）
△△（值或地址）+○○（值或地址）→暫存區◆◆

−（CPU消費1）
從△△（值或地址）−○○（值或地址）→暫存區◆◆

×（CPU消費1）
△△（值或地址）×○○（值或地址）→暫存區◆◆

／（CPU消費1）
以△△（值或地址）÷○○（值或地址）→暫存區◆◆

●（MOD：CPU消費1）
以△△（值或地址）÷○○（值或地址），餘數→暫存區◆◆

+1（CPU消費1）
暫存區△△的值+1

−1（CPU消費1）
暫存區△△的值−1

%（CPU消費1）
△△（值或地址）×○○%→暫存區◆◆

檢索命令（SEARCH）

敵NE（CPU消費2）
探測第△△個最接近的敵人的資料。

敵FA（CPU消費2）
探測第△△個最遠的敵人的資料。

敵HP（大）（CPU消費2）
探測第△△個最多HP的敵人的資料。

敵HP（小）（CPU消費2）
探測第△△個最少HP的敵人的資料。

敵SEC（CPU消費4）
探測在△△（SECTOR值或地址）中，最接近的敵人的的資料。

MY（CPU消費2）
探測自機的資料，把收集到的情報存入SENS暫存區中。

BD（CPU消費2）
探測最近一次探測過的機械（敵人或己方）的機體資料。

己NE（CPU消費2）
探測第△△個最接近的己方機械的資料。

己FA（CPU消費2）
探測第△△個最遠的己方機械的資料。

己HP（大）（CPU消費2）
探測第△△個最多HP的己方機械的資料。

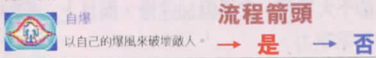
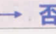
己HP（小）（CPU消費2）
探測第△△個最小HP的己方機械的資料。

己SEC（CPU消費4）
探測在△△（SECTOR值或地址）中，最接近的己方機械的的資料。

W1（CPU消費2）
探測最近一次探測過的機械（敵人或己方）的武器1資料。

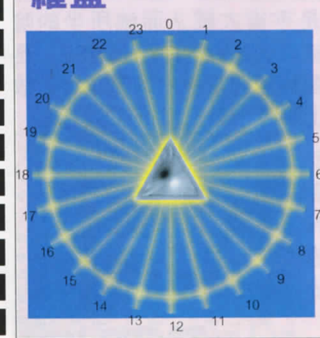
W2（CPU消費2）
探測最近一次探測過的機械（敵人或己方）的武器2資料。

流程箭頭


→ 是

→ 否

暫存區數據定義

羅盤



探測器暫存區（SENS）

S00 狀態（1=正常）
S01 部隊編號（1=己方，2=敵方）
S02 機體編號
S03 HP餘額
S04 餘彈量
S05 敵人的相對存在方向
S06 敵人的相對機頭方向
S07 距離
S08 攻擊力
S09 射程
S10 前進速度
S11 平行移動速度
S12 後退速度
S13 回轉速度

機體暫存區（UNIT）

U00	U01	U02	U03	U04	U05	U06	U07
U08	U09	U10	U11	U12	U13	U14	U15

團隊暫存區（TEAM）

T00	T01	T02	T03	T04	T05	T06	T07
T08	T09	T10	T11	T12	T13	T14	T15

部件暫存區（PART）

BODY

P00	P01	P02	P03	P04	P05	P06	P07
P08	P09	P10	P11	P12	P13	P14	P15

WEAPON 1

P00	P01	P02	P03	P04	P05	P06	P07
P08	P09	P10	P11	P12	P13	P14	P15

WEAPON 2

P00	P01	P02	P03	P04	P05	P06	P07
P08	P09	P10	P11	P12	P13	P14	P15



想贏，就要不擇手段嘅賽車GAME

卡通賽車 2

片車新秀：KAN



遊戲簡介

啊啊，還記得這GAME的第一集推出的時侯，小弟就是拿着那個NEGRON手掣，於那些古古怪怪的賽道上扭來扭去，家人看到我這幅樣子時也為之汗顏。然而現在《卡通賽車2》已經推了，而小弟亦「膽粗粗」的要求做此GAME的攻略。好了，現在我們一起進入GAME中的古怪世界吧！

跟上集的分別

道具的使用：於本集的主要賣點之一，就是這些道具。玩者只要行過於賽道上金幣符號，便可用一次道具。而道具的主要作用是令對手不能正常作賽。而小弟會於下文中詳談每種道具的用途。

三位新人物：於本遊戲中除了於上集可使用的那5位選手外，還有另外3位新賽車。不過若玩者要使用它們的話，必須先用EASY MODE爆機。

通訊對戰功能：於上集若果進行雙打的話，是會用畫面上下分割的方法。然而到了今集卻用上通訊對戰功能，而且已隨GAME附送通訊對戰專用CD一張。這樣就不需買多隻GAME就可通訊對戰啦。

VIDEO REPLAY功能：也許受了《SEGA RALLY CHAMPIONSHIP》的影響，此GAME亦是有VIDEO REPLAY、「鬼車模式」這些功能的。還可以SAVE落MEMORY CARD，然而這也會霸佔MEMORY CARD的好幾個BLOCK。

八大賽車介紹

CAPTAIN ROCK

是有名戰鬥機機師之子的他，亦是本遊戲的主角。雖然只有15歲，但已有豐富的賽車經驗。而他所坐的ROCK SPEEDER則是一架加速度、最高速也理想的跑車。然而小弟就覺得有些急彎比較難扭過，故是適合中級玩者使用的。

PRINCESS JEAN

卡通世界的公主，而她的父親還是CAPTAIN ROCK之父的戰友來。而由於小童時受了CAPTAIN ROCK的影響，故愛上了賽車。而她的PRINCESS FLOAT，可算是一架初學者適用的賽車，這是因為它雖然最高速不大高，但勝在扭力好。

BOLBOX

由卡通世界防衛研究所開發，PRINCESS JEAN保護用機械人。而它亦是為了保護公主才落場賽車的。當它變了跑車形態後，由於車身較重，故速度較低，而且跳得不高，但由於它是四輪推動，故入彎是非常容易的。

RAPTOR & RAPTOR

為了征受卡通世界，遠道由水瓶座之第8星雲而來的兩位宇宙人，年齡推定為200歲。而他們所坐的RAPTOR'S SHIP是唯一一架沒有輪的跑車。由於它沒有東西觸地，所以很難控制，尤是入彎時會時常用尾。





PENGUIN BROS

CAPTAIN ROCK的天敵，亦是宇宙第一大壞蛋。而今次參賽的目的，就是要從CAPTAIN ROCK手上取得勝利。然而牠們的愛車—PENGUIN BROS可算是上級者專用的，因為它的最高速度高，而且時常跳呔，不是有實力的車手是很難控制得好的。



VANITY

乘着美國哈利電單車的神秘少女，芳齡25歲。而且她更是與PENGUIN BROS一起工作的，莫非她亦是宇宙大賊？而她所坐的哈利，被命名為VANITY HORSE，是一架對轉彎非常敏感的電單車，故初玩上手時小弟只懂行「S」型。

BILLY THE TOUGH

想用蒸氣火車頭去挑戰新式跑車的火車司機，而且熱愛機械，年齡為29歲。而他亦有個宿願，就是跟陳東盛的跑車一較高下。不過他的火車頭BILLY'SLOCOMOTIVE的性能卻不大理想。它不但加速慢，而且上斜更非肖常吃力。



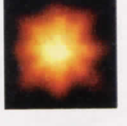
陳東盛

非常有天分的一名科學家，而這也是多得他有一位育他的成才的父親。而為了參加這場賽事，就製造了一架超性能跑車—DRAGON RACER。而這架DRAGON RACER不但加速度、最高速也是最全部跑車中最高的，而且貼地性能也很理想，不過就頗難控制。



道具介紹

BOMB(炸彈)：放至於路上的炸彈，當跑車一接觸到就會被炸上半天高。最適合於窄路或剛爬頭時用。



FIRE BALL(火球)：向前車發射的武器，且有追蹤功能。中彈後跑車亦會彈起。



JAMP(跳躍鞋)：用了它自車立即跳起，於高台起飛時最為合用。



MISSILE(導彈)：亦是向前車發射的武器，而且發射後畫面會轉為導彈視點，是可讓玩者自行控制的。



CRAZY MUSHROOM(混亂草菇)：中了它後敵人有段時間會左右倒轉，2P對戰時合用。



DYNAMITE(計時炸彈)：放了它後會於一定時間內爆炸的炸彈，但若果中了火球的話一樣會爆炸。

32T WEIGHT(32頓法碼)：亦是對付前車的武器，，使用時會將32頓法碼放於前車處，而中了它後的敵車之車速會被減低。



STEALTH FIELD(透明人間)：用了它後，敵方的火球及導彈都不能追踪你，若果是對戰的話用了它另一個玩者便會看不到你。




TURBO(舜間高速道具)：用了它自車可舜間到達最高速狀態。



BIG BIGGER BIGGEST(變大道具)：用了它後自車會有一段時間變大，這會使自車因體積及重量增大而引至車速及跳躍力減低。



TINY TINY TINY(變小道具)：令自車體積變細，但同樣車速亦會減低。



OIL CAN(漏油)：令賽道上留下一灘油，駛過它會令自車的咬地性大大減低。



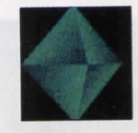
PANDORA'S BOX(神之寶箱)：用了它後，除了自車外所有跑車都只會不停自轉，可説是最利害的道具。



WONDER CLOCK(不思議之鐘)：用了它後整個世界的東西都會停下來，這當然是不會包括自車啦，而這道具可説是跟神之寶箱一樣霸道。



MAGIC HAND(小偷手)：如在跟2P對戰時，可偷去對手的道具。



POWER UP(強化道具)：是用來增大自車速度的道具。而效果分別為：1個1.5倍，2個2倍，3個2.5倍，4個3倍。



SUPER SHIELD(無敵幸運星)：用了它之後便不會怕任何攻擊，還會使自車即時加至最高速。這是一個可讓玩者橫沖直撞的道具，但希望不要掉進場外之深淵中吧……。

五大遊戲模式

CHAMPIONSHIP RACE：

最正統的一個遊戲模式。於遊戲開始前先選好一部戰車(如未爆過機的話就只可以用回那5架舊車)。選好車後，便要跟其餘的7位對手於5條賽道上決戰。然而這個遊戲模式是計算玩者於這5條賽道所取得的分數，來決定最後的得勝者是誰。如果想取得高分數的話，就要爭取較高的名次。而只要玩者用不同的LEVEL去爆機，於「GOODIES MODE」中就會出現新的遊戲元素，故而遊戲性也大大曾加。

SINGLE RACE：

跟「CHAMPIONSHIP RACE」模式差不多，玩者亦是要於5條賽道中跟其餘的車手決一勝負(若果玩者用NORMAL難易度爆過機的話，還會多5條賽道的哩。)不同的是，玩者可以隨以選擇想跑的路線，不像「CHAMPIONSHIP RACE」模式般要跟次序。然而於這裏玩者亦可使用那些抵死道具去害人的。

TIME ATTACK：

於這遊戲模式中，參賽的跑車就只有玩者一人，而這個模式中最大的敵人就是玩者自己！為甚麼？因為於這個遊戲模式中，是可以將你過去的賽車過程記錄下來，再於你下次玩這條賽道時一起播出來。(即是用LOAD CHOST FROM VIDEO這攻能)那麼玩者就可以很容易看到自己過往的錯處，繼而改進。

FREE RUN：

可謂最無拘無束的一個遊戲模式，玩者可從已得到的賽道上自由飛馳，既沒有時限，又沒有敵人，電腦只會計算你一圈跑了多少時，不過就連那些道具都會用不到的。看來用這個遊戲模式去發掘各秘度也不錯。

TWO PLAYER BATTLE：

需要兩台PLAYSTATION才可進行的2人對戰模式。而於這模式中更可使用單打時沒有的「MAGIC HAND」道具。然而若果玩者覺得弄兩部PLAYSTATION不難，反而是要抬兩部電視在一起困難的話，可以諗諗於上期本刊介紹的「VIRTUALI GLASSES」配件。









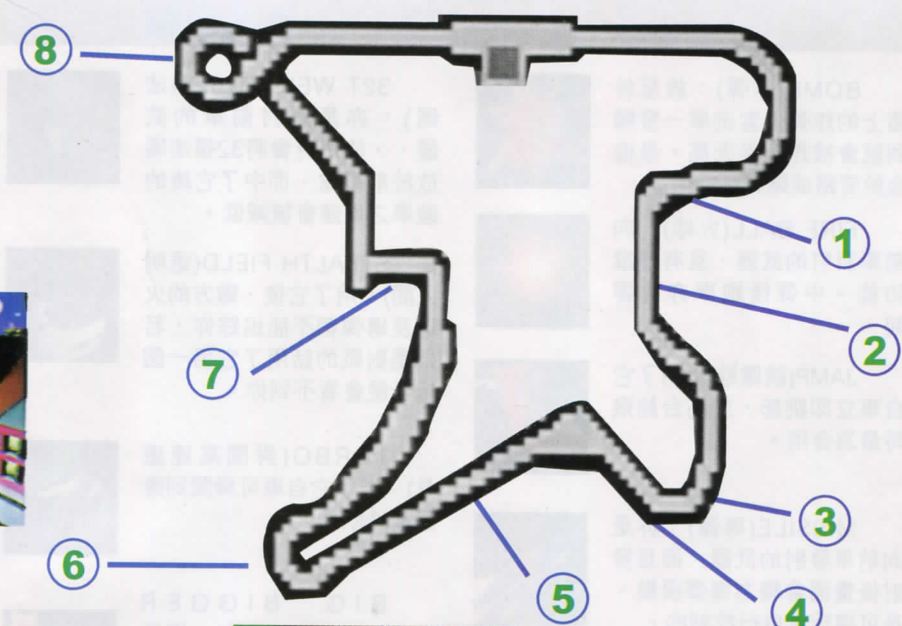


TOON VILLAGE

賽道簡介：

雖說這是玩者第一條接觸到的賽道，然而小弟卻不覺得這是最簡單、易玩的一條。而這條賽道的設計概念實為一條於晚上的西歐式村莊，所以整個場景也會帶點歐陸味。至於賽道設計方面，小弟就覺得它急彎也頗多，然而這也是玩者練習入彎的好地方。







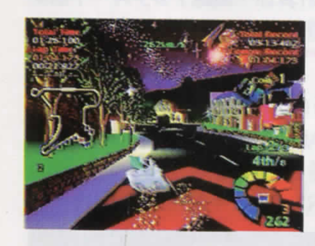
1.基本上於賽事開始後，來迎接玩者的就只有一個頗長，但角度細的向右轉的彎，只要玩者控制得好的話，是不用收油的。然而過了個細彎後，便會來到一個急向左轉的彎(如圖)。由於剛才的彎是向右轉，而現在又來個急左轉的，這會使玩者很易撞牆。而解決方法是先行內線，於入就快彎入時再收油。



2然而玩者要記着一點，就是入剛才那個彎時，是要從內線入彎時開始收油，再讓自車跣入於彎後的外線。而要進入這裏的外線之原因，就是要踏進如圖所示的TURBO箭咀。由於在這裏前面的基本上是一條直路，故此如果有踏進這個箭咀的話，是會對爭勝有很大幫助。



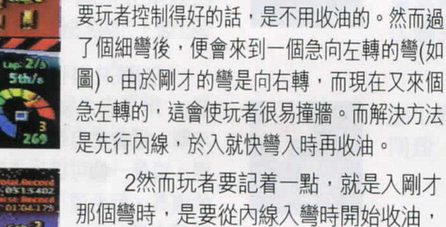
3得到了TURBO箭咀的幫助，自車直沖向前。不過玩者要小心踏過TURBO箭咀的車會比較難控制。然而當這個TURBO的能量用得七七八八時，玩者便會來到另一個向右轉的急彎(如圖)。這時玩者亦要先入賽道的內線，再於轉彎時進行收油，這樣自車就會順利跣入賽道的外線。



4而玩者入剛才的那個彎時要小心，因若果「片」得太利害的話，於前面的橋就會駛出跑道，繼而跌落水中。然而若果玩者能安全駛過木橋的話，就會來到一個全是TURBO箭咀的地方(如圖)。所以來到這裏的玩者，是必定可以用到TURBO加速的。而就在TURBO箭咀前面，就是一條分叉路。



5來到分叉路時，小弟建義各玩者行左面的那條路。為甚麼？因為左面的那條路又有一個TURBO箭咀嘛。不過若果玩者於分叉路前才選跑向左面的話，這未免太遲。故玩者應在過了木橋後立即用左線，加了TURBO後玥貼着左邊來行，那麼就可以須利地進入第二個TURBO箭咀。





6當連續用了兩個TURBO後，玩者便會很快來到一個U TURN彎角。由於剛才受了兩個TURBO，而這裏之前又是一條斜路，所以來到這裏車速也不會低。故此入這個彎時要早一點點收油(如圖位置)，再於路的中間向右猛扭，由於右邊是水池，亦可踏上的，故此向右入多了彎也是不大要緊的。



7當玩者入完這個U TURN位後再行一小段直路，就會來到一個向左轉的急彎。然而很多玩者入這個彎時就會很自然地跑了去賽道的外線。雖然這樣是會較容易過到此彎，但另一方面這也會踏不進於彎後的金幣。所以若玩者想扣拾多個金幣的話，可以入造個彎時盡量用內線(如圖)。雖然途中是需要收多幾次油而令自車不至跣入外線，但若控制得好的話是不會差太遠。



8.跟着現在要介紹的就是此賽道中最難入的彎，就是一個於終點前不遠的向左轉急彎。由於這個彎又長又急，要入得好並不易。而小弟過此彎的方法，就是盡量入內線(如圖)，若自車一貼近牆，便立即收油回中之。由於在彎尾的內線有一TURBO箭咀，所以玩者一直用內線行車是反可令車速加快，只要不要碰到左面的圍欄便可。



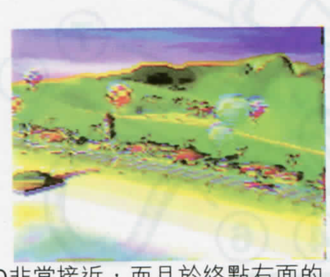
卡通賽車 2基本技術講座 其之一：入彎

基本上各玩者攻一隻新的賽車GAME的時侯，有一樣元素是要先加深究的，就是入彎。而就以本GAME為例，小弟覺得用那個NAMCO推出的「NEGCON」，因為它的設計極之適合玩此遊戲。

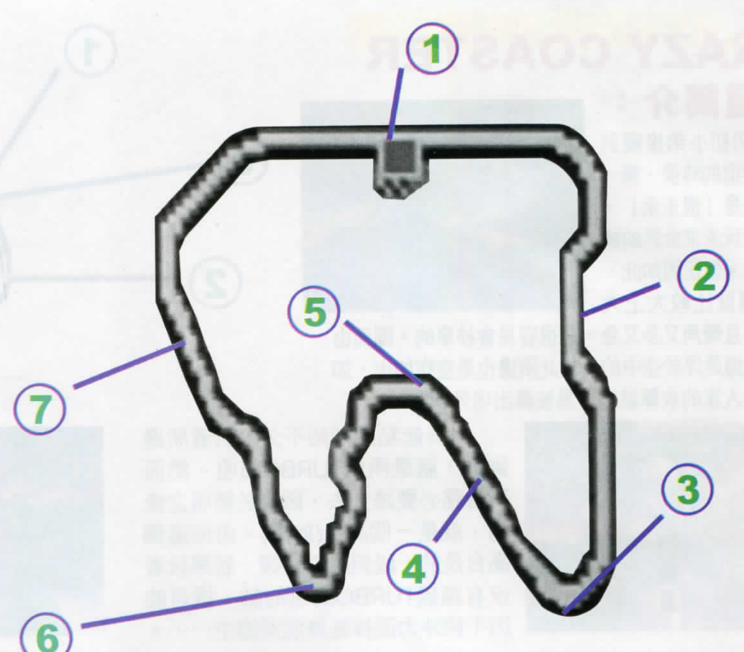
說回入彎，其實要入好此GAME的彎角並不難，最主要是玩者於入彎時，可以交替地按油門及BRAKE來控制車速，而且交替的密度可以很高，而當轉完彎後才按死油門。如果能熟習此技術的話，那麼甚麼彎也難你不到了。

TOON ISLAND 2

賽道簡介：

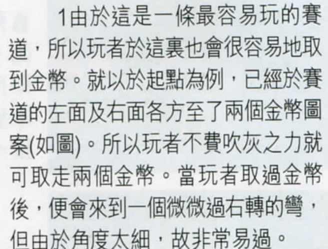


若果玩者之中有玩過《卡通賽車1》的話，就不會對此賽道感到陌生的，因為這賽道是會跟於上集的TOON ISLAND非常接近，而且於終點右面的「搵笨秘道」也仍然建在。(因為它是一條十分難行的小路來)而設計意念方面，這是一條環繞卡通島的賽道來，所以背景也非常的大自然。至於難度方面，由於這裏的急彎不多，而且賽道廣闊，是最容易玩的一條賽道。



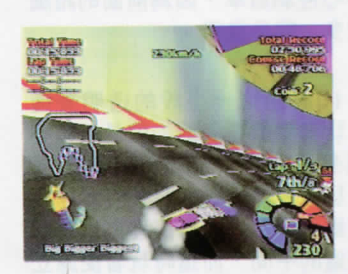


1由於這是一條最容易玩的賽道，所以玩者於這裏也會很容易地取到金幣。就以於起點為例，已經於賽道的左面及右面各方至了兩個金幣圖案(如圖)。所以玩者不費吹灰之力就可取走兩個金幣。當玩者取過金幣後，便會來到一個微微過右轉的彎，但由於角度太細，故非常易過。





2當玩者過了那些角度微細之向右轉的彎後，便會來到一個「之」字形的彎角。然而若果玩者跟着它又是「之」字形的跑的話，那未免太過浪費時間了。而小弟就發現了一種行法，是可慳回些時間的。就是在圖中跑車的位置，跟着再一口氣的沖過去。實在可以慳回不少時間哩。又由於電腦控制的跑車是會依着路作「之」字形行車，故這也是爬頭的好機會。



3當玩者經過了這個「之」字形路口後，再駛過一段直路便會來到一個右轉急彎。由於剛才跑車駛過的都是一些直路，故現在的車速也頗高，要立即入一個急彎非收油不可。然而由於這個彎角的賽車非常闊，而這也大大減低了入此彎的難度。而玩者亦只要輕輕收油便可。



4玩者轉過這個急彎後，便需要立即上斜。由於這裏斜度不太高，故是不會影響車速的。不過反為有一點玩者要注意的，就是這段斜路的頂點，實為一個視覺盲來。故此若果跟其他玩者對戰的話，大可於這裏放至炸彈，相信中彈機會會非常高。



5上完斜之後，當然是要落斜的啦。而隨斜路後玩者要面對的，就是一個連路面都歪了的彎角。由於剛才是由斜路上沖下來，所以車速也不低。而且轉彎時很容易會跑到跑道的外線。但若果玩者想取多兩個金幣的話，就要於入彎時收多少少油，將自車扭到內線處，那麼就會很容易取刑金幣的了。



6幾經辛苦扭盡六壬，終把自車扭到內線去。當玩者取過金幣，再過一兩細彎，就會來到全條賽道中最急的一個U TURN彎。其實要入好這個彎並不是太困難，因為於這段賽道中的闊道已大大加闊。玩者只要於就快碰牆時收油令車跑回右面。而最理想的玩法是盡量減少行多餘路，即盡量保持自車於賽道之中間。如果者有這種效果，就要先好好練習收油及踏油門的交替控制技術。



7經過完一個U TURN，再跑多段直路，就會來到於上集不知難到多少人的一個「之」字彎角。而小弟經過上集的苦練，過這個彎總算是得心應手。其實方法並不是太難，只要在入彎前將車駛入左邊第二條線，慢收油，再順着彎勢將車向左轉。當完成第一個彎後，自車應接近於賽道的中央，此時就不必收油，再將車向右轉便可完成入彎過程。



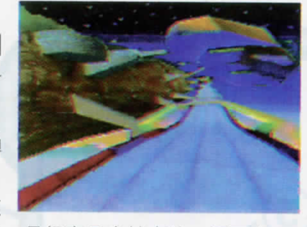
卡通賽車 2基本技術講座 其之二 炸彈妙用

於《卡通賽車 2》裏的云云道具中，炸彈的出場率都算高了。所以小弟也會在這裏講解一下哪裏使用炸彈才有較佳效果。唔，好像在一些路面頗窄，而兩旁又沒有圍欄的地方。好像是水之通道。因為如果在這些地方誤中炸彈的話，便很容易被轟出場外，這會令對手失去更多時間。另一方面，玩者亦可於剛爬過對手頭時把炸彈放下，那麼他想不中也幾難。

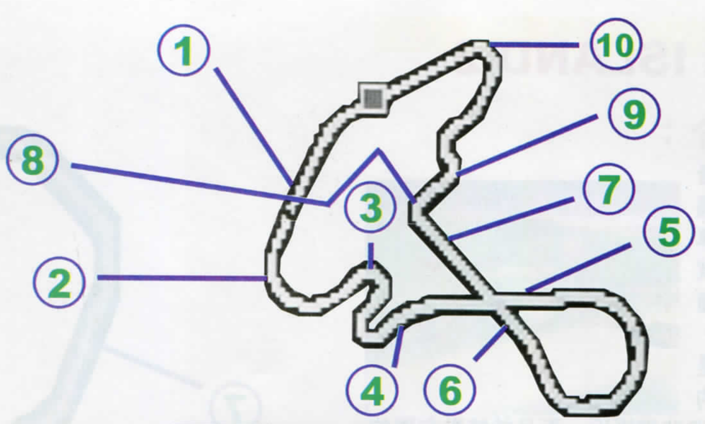


CRAZY COASTER

賽道簡介：



初初小弟接觸到這條賽道的時侯，第一個感覺是「很未來」，有點像玩未來世界的過山車哩。但正因如此，這賽道就比較大上大落，而且彎角又多又急，是很容易會抄車的。圖而由於此賽道是浮於空中的，故此兩邊也是空空如也，如果中了人家的攻擊就很容易被轟出場外。





1於起點開始不久，玩者所遇到的，就是兩個TURBO箭咀，然而玩者務必要踏上去，因為於箭咀之後的，就是一個高台(如圖)。由於這個高台是於一段斜路之盡頭，若果玩者沒有踏過TURBO箭咀的話，很可能因不夠沖力而掉進無低深淵中……。



2當玩者安全着陸後，是會先跑一小段直路，才會遇上一個向左轉的彎。而玩者就應利用這段直路，將自車駛入左面線。這是因為於這條線上是有一個TURBO箭咀。而當踏了TURBO箭咀後玩者更要小心控制其跑車，因為前面有一個左轉的彎。



3得到了TURBO箭咀的幫助，順利通過了那個左轉彎。然而跟着玩者便會來到一個極急極急的「之」字型彎。由於是一個「之」字型彎的關係，車速則不能太高。至於入彎技術方面，玩者先於入彎前將自車於接近賽道之中央行駛，到駛入彎時再收油，完成第一個彎。到了進入第二個彎時，自車可能已於賽道的左面，此時玩者可順着走勢向再左轉，只要不要轉得太過份而碰到牆邊便可不必收油而通過之。



4幾經辛苦才扭過這個「之」字型彎，不過當玩者過完這個彎後，玩者便要順勢跳入賽道的右線，因為那裏又有一個TURBO箭咀。不過接受了TURBO箭咀力量的玩者可不要只是顧向前沖，因為前面是一個右轉彎來的。



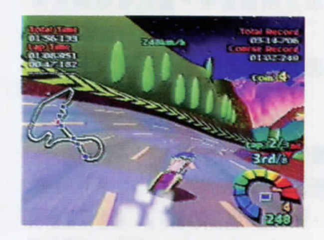
5然而之後玩者要面對的跑道，是被設計為透明的，所以很容易令人覺得眼花瞭亂。然而這些賽道有一個特點，就是斜度非常之高，若果沒有TURBO箭咀的幫助，自車是很難爬上去的。所以玩者發覺賽道變了透明後，便要立即駛向左線，以備踏進第一個TURBO箭咀。



6當玩者踏過了第一個TURBO箭咀後，便應繼續留於左線，以便可以踏進也是於左面的第二個TURBO箭咀。當玩者踏過這個箭咀後，不久便又要上斜。而玩者一踏進斜坡時，便要轉向右線(如圖)，以便踏進第三個TURBO箭咀。



7當玩者踏過這個箭咀後，便可直飛上斜坡，不久就會跑回正常路面。當踏進正常路面後，玩者應立即用左線，以便取去金幣。不過當取過金幣後，便要有心理準備去迎接一個急彎。



8當玩者取過金幣後，便應用左線，再一見到有黃黑色箭咀時便開始收油，直至自車溜回賽道的中央位置。



9當玩者入完彎後，便要跑回那些透明賽道，而玩者入了透明賽道，便應用左線，以便踏進TURBO箭咀。不過開了TURBO的玩者一定要小心控制自車，因為前面的路細彎較多，容易撞牆。



10經過這一小段的透明賽道後，玩者跟着要面對的就是全個賽道最急最斜的一個彎。在未入彎前，玩者先需入右線及進行減速，再入彎之。完成入彎過程自車是會於賽道的中間，而這時玩者便應立即加速，再向着終點進法。

卡通賽車 2基本技術講座 其之三 活用倒後鏡

基本上倒後鏡這個功能於《卡通賽車1》上是不大明顯的。因為將視點轉向後面往往會因為見不到前面的景物而引至撞車。但當到了《卡通賽車2》時此功能就可以發揮一定的作用，就是為了避開後面敵人的攻擊。若果玩者在進行賽事期間聽到有位叔台大叫：「MISSILE」、「FIRE BALL」，那麼就要小心，因為這時正有人從後面攻擊你。可以的話就把視點轉為向後，用來回避攻擊。玩者可能會問這不是會很容易撞牆嗎？但你要記住，有好一些地方若果中了攻擊是一件很危險的事來……。

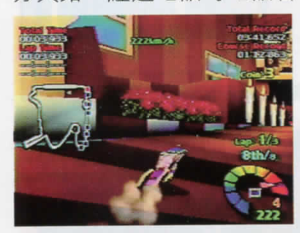


GULLIVER HOUSE 2

賽道簡介：



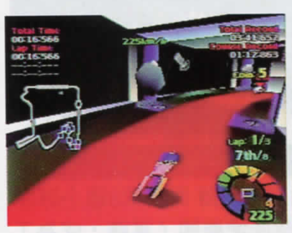
於上集的《卡通賽車》中亦有出現過類似的跑道，這就是現在要介紹的「GULLIVER HOUSE 2」。跟上一集的一樣，這也是用一個巨人的家作為賽道的背景，所以於這裏會時常穿插於各超巨型的傢具中。不過雖然此集的GULLIVER HOUSE是比上集做得華麗，可是卻少了點特色，好像上回出現的古怪分叉路、經過電話時電話會響這些EVENT都被省去了。



1於賽道一開始，首先玩者會行一小段直路，跟着便會見到一排麵包，其實這是一個頗急的彎來。所以當玩者一見到麵包，便要貼向左線，再就快入彎時減速之，再轉彎，再到如圖的地方再加速，便可順利通過。



2過了麵包彎後，而在前面的就是於上集也有出現的水喉通道。不過跟上集不同的，就是玩者駛過這裏是可以跌離賽道，掉進水中。所以玩者進入水喉通道前，應將自車向着正前方，以免因在空中不能控制自車而引至掉進水中。



3通過了水喉通道後，玩者便要踏上TUBRO箭咀，以便加速，但加了車速後的跑車，卻要面對前面一個又一個的細細的右轉彎，這些本不是問題，最大問題是如圖中的彎角，是突然是間急起來的，所以玩者應離開水喉通道後入左線，再減速入彎去。



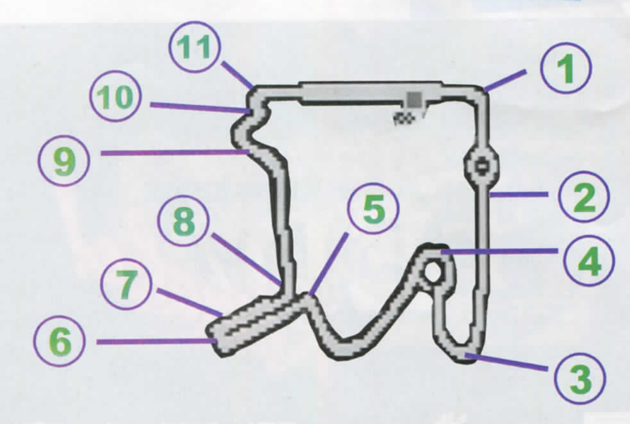
4跟着玩者便會來到一個鳥語花香的地方，而這裏也很容易通過。不過之後玩者便會進入輪盤。由於輪盤是個大圓圈，所以玩者要轉一個頗長的彎。故此在進入前玩者先進入左線，再扭盡呔轉彎，而收油的地方，就只是於就快撞牆時。



5過了輪盤，再過一條直路，便會來到一個電話處，不過其實這是一個90度急彎來的。而過彎的方法是在入彎時先把車駛於賽道的右面，(如圖)，再一面急煞一面轉彎，到轉完彎再踩油便可順利通過。



6再過多一條直路，玩者便會見到一個巨型座台燈，其實這是一個U TURN位來。故玩者在未入彎時，先將車駛向左邊賽道，再在入彎前減速，再扭呔，而在轉彎期間若就快碰壁時，亦要收油。

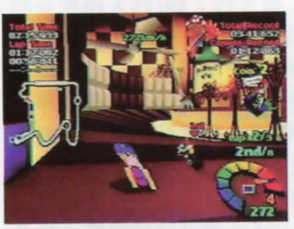




7當玩者完成了整個U TURN過程後，便要立即用左線，以便可以踏進那個TUBRO箭咀，因為前面有一個高台，所以有踏過TUBRO箭咀是會有很大的幫助。



8踏過了TUBRO箭咀，飛過了高台，玩者便要立即來個轉左的急彎。所以當玩者處高台落地時，應收一收油，將車駛向賽道的右面，若車迎速仍是很高，可再在入彎前減速，才入彎去。



9跟着就玩者就要面對這條賽道中最難過的地方，超級S彎。而就在玩者還未進入第一個彎時，先進行減速，再貼着那些朱古力來轉彎，若玩者在這裏入彎太多的話，便很容易碰到旁邊的蛋糕，所以還是貼着朱古力來轉彎安全。



10幾經辛苦過了朱古力彎，可是第二個S彎又接踵而來。由於第二個S彎是轉右的，所以當玩者入完第一個S彎後，便要用左線，再於入彎前減速，而便迎接這個右轉S彎。玩者要注意一點，就是在轉彎時小心兩旁的牆，小心扭過呔而撞牆。



11連續兩個S彎後，接着下來的就是一條兩旁有國際像棋的直路。此時玩者應將車保持於路中間行駛，以便踏進加速TUBRO箭咀上，繼而加速沖線。

卡通賽車 2基本技術講座 其之四 又愛又恨的跳躍道具

有時小弟得到那隻跳躍鞋時，都不知怎用它好。雖然説明書説：「可用它來走捷徑」及「跳過障礙物」，但小弟卻發覺這是一件頗困難的事。而且跳躍後的自車根本上是控制不到的，所以有時會跳出場外也説不定。而不用它的話，又不可能用到其他道具。所以小弟會盡量於跳高台時將其使用，這樣就可將自車彈得遠遠，而跌出跑道的機會也會減低。





TEXT BY：KAN

製造商：YANOMAN
售價：6300日圓
容量：CD-ROM

SS SRPG MEM

遊戲簡介

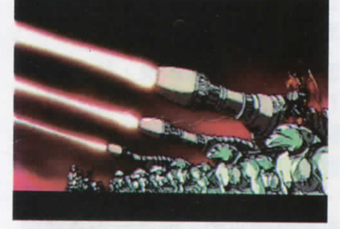
相信如果閣下是玩過YANOMAN於94年10月在超任版所推出的《FEDA》的話，就不會對現在要介紹的遊戲感到陌生。基本上這隻《FEDA REMAKE！》是超任版本的強化版，所以於遊戲中是追加了些美麗的OPENING動畫。唔，那麼這又會是一隻怎麼樣的遊戲呢？

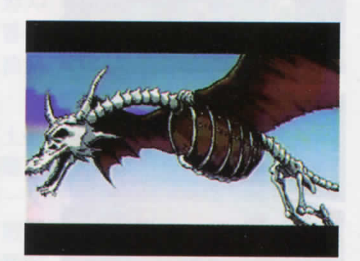


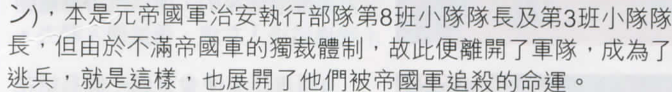


故事內容

這個遊戲之歷史背景實為一個人類及亞人類(亞人類即共同有人類及獸類特徵的生物)共存的世界。但由於這兩個部族之間的文化及習俗有着嚴重的分歧，故此兩族之間時常會發生大大少少的戰爭。而到最後，兩族之間終於爆發了被命名為「千年戰爭」的戰役。然而到了戰事的後期，引發戰爭的高露蘭尼爾族及跟人類平等的龍族便攜手合作，創造出一個新的共和國，名為「巴魯科和利亞」，並宣報千年戰爭完結。然而好景不常，千年戰爭完結不久，帝國的真面目漸漸表露出來，正所謂苛政猛於虎，故令到民不襟生。而本遊戲的主角—布蘭亞（ブライン）及艾以(アイン)，本是元帝國軍治安執行部隊第8班小隊隊長及第3班小隊隊長，但由於不滿帝國軍的獨裁體制，故此便離開了軍隊，成為了逃兵，就是這樣，也展開了他們被帝國軍追殺的命運。















這是一隻怎麼樣的遊戲呢？

跟其他的S.RPG一樣，這也是一隻用戰棋形式來進行戰鬥的RPG遊戲，而其形式則有點像PLAYSTATION的《ARC THE LAD》。那麼，其實這遊戲的系統是怎麼樣的呢？讓筆者在這裏講解一下吧。基本上於這遊戲內共收錄了12幅地圖（AREA MAP），而玩者要做的，就是通過這12個AREA，繼而逃離帝國軍的追殺。然而於每個AREA MAP中，皆有一些小路，而路上亦會出現一些路之點（POINT）。若果於該路點上亦有敵人的話，而主角再踏上去，便會轉入戰棋式之戰鬥畫面（MISSION）。若果玩者能把畫面中的所有敵人殺死，又或者做逃兵，中途撤退的話，便可過版。而玩者所殺之敵人之數量是會直接影響主角那隊的稱號及屬性的。

稱號與屬性的影響

剛才不是提到玩者所殺之敵人之數量，是會影響那隊的稱號及屬性的嗎？哪麼這些稱號與屬性對遊戲的進行有着甚麼影響呢？其實所謂隊之屬性，是由LAW(秩序)至排行至CHAOS(混亂)，而內裏共分9個等級，每一個等級也有一個稱號。於開始時，玩者一行人是中性的。若果在以後的戰鬥中，玩者殺死的敵人比較多，其屬性便會偏向混亂；相反若玩者所殺的敵人較少，其屬性便會偏向秩序。而偏向秩序或者混亂又有何分別呢？這就跟新加入的伙伴有關。若果玩者的隊伍是屬於混亂，那只會有屬於混亂及屬中性的伙伴入隊；相反玩者的隊伍是屬於秩序，則只會有屬於秩序及中性的伙伴入對。若果要兩方面的人仕也入對的話，就要保持自己屬於中性。而於以下的攻略中，小弟於每場戰鬥中也會盡量敵人殺個片甲不留，所以我相信其屬性是會偏向混亂的。

AREA1 污名的代價

決變

本來是治安執行部隊長的布蘭亞及艾以，其實是跟着大軍到各村落進行破壞，但由於實在不能忍受滿帝國軍的暴行，最終便離開了軍隊，更傷了其上司，做了逃兵。然而帝國軍又怎會輕易放過他們呢？於是乎會派了一枝部隊開往布蘭亞及艾以所棲身的村落中，並大舉破壞村莊，看來跟帝國軍的戰事一觸即發了。

由於這是遊戲開始的第一個戰鬥，所以難易度可謂極低，學J.J講向，真是「想輸都難」。就算被敵人重重圍困也好，由於我軍的實力跟敵軍有太大的距離，他們根本不能傷到布蘭亞及艾以絲毫！所以各玩者可絕對放心。然而於此場戰鬥中玩者是不需要把全部敵人殺光才可過版的，因為中途是會有EVENT出現的…。







多蘭與多姆的加入

正當布蘭亞及艾以跟帝國軍打得如火如荼之際，突然從城樓上出現一位女子，並向帝國軍作山攻擊，原來她就是艾以的其中一個部下—多蘭(ドーラ)，而她亦是對帝國軍的暴行非常不滿，故此她便決定跟布蘭亞及艾以一起，離開帝國軍。就是這樣，逃兵的實力又被增加了。

而當他們開始上路時，卻在途中遇上一名帶着很多工具的小孩子。在一番罵戰後，才知道這他是一名戰爭的孤兒，名叫多姆(トム)。然而布蘭亞見他一個人孤苦令丁，雖然跟着逃兵也是一件危險的事，但總好過無依無靠。於是乎多姆便加了布蘭亞的隊伍。







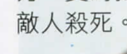
達美山之入口

當多姆也加入了我隊後，便會進入大地圖畫面。而在前面等着他們的路點，就是達美山之入口。當布蘭亞一行人一進入達美山之入口後，於地圖右邊的追擊部隊便立即掩至，看來跟追擊部隊一戰亦是不可避免的事了。

於戰鬥開始時，我軍是於地圖之上方，而敵軍則從下方掩上。然而玩者打這場戰也不必太費心，因為敵人亦只是非常弱，頂多扣你1、2點體力。反而玩者要注意的，是那位多蘭。由於她的武器是弩，所以其攻擊範圍是2格，只要將她的LEVEL提高一點，將會是一位頗為好用的隊員。









達美平原

原來「達美山之入口」這一個路點是一個分叉點來的，於這裏可往西走及東走。然而由於筆者想他們可提高些LEVEL，於是乎便向地圖之東面，即是達美平原進發。

原來這裏是追擊部隊的巢穴來，故所有追擊部隊也於這裏進發的。雖然說這裏是敵軍的巢穴，但於這裏迎接布蘭亞一行人的，就只有5隻敵人。(唔？這樣就叫做巢穴？)雖然敵人就只有5隻，但他們的攻擊力已比起之前的兩場戰鬥中所出現的高。一擊可扣布蘭亞4至5點之體力絕對不是問題，幸好的是這裏的敵人不多，不易被他們夾攻，然而只要我方儲高一個LEVEL的話，是可以一刀一隻的把敵人殺死。







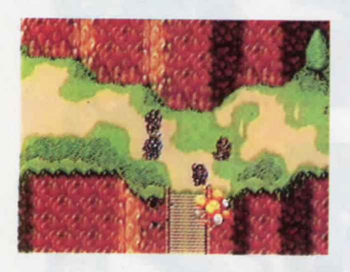
破壞真實之橋

當玩者於達美平原儲完LEVEL，戰鬥完結後，便可走回達美山之入口這個路點，繼續旅程。而在達美山之入口的東面之路點，就是真實之橋。然而當布蘭亞一行人走過真實之橋後，多姆便用魔法把這條真實之橋破壞，而他的目的就是要阻當着帝國軍的追擊。唔，看來這位小孩子也頗聰明的哩。不過看來艾以就不大喜歡他了，可能兼他牙尖咀利吧。

當他們一行人通過了真實之橋後，便會來到一處被命名為巴西路分水嶺的地方。而於這裏布蘭亞他們是暫時安的。而原來這個巴西路分水嶺，亦是一個分叉路口來的。









巴西路分水嶺

當布蘭亞一行人想利用前面的通道離開這個分水嶺時，卻被多姆所阻止，而且還使用「重力破」魔法將懸崖破壞，使大石倒塞着通道，這亦令到布蘭亞一行人不能通過。哪為甚麼多姆要這樣做呢？原來多姆為免於前面的村子被帝國軍所佔據，故將由分水嶺通往村子的通道破壞。這樣一來，帝國軍便不能攻佔於前面的村子了。然而另一方面，布蘭亞一行人又怎可以繼續前進呢？幸好這裏有另外一條通道的，雖然是要兜大圈才可到前面的村子，但現在已別無他法了。

另一方面，帝國軍的追擊軍亦已到達真實之橋……。







真實之橋之戰

雖然真實之橋被多姆所破壞了，但這些東西又怎會難到帝國軍的呢？他們居然用修橋部隊把真實之橋修理好，而繼續向布蘭亞一行人進行追擊。雖然玩者是可以不理這些追兵，繼續前行，但為了取得更高的LEVEL，一於應戰去啦。

然而今次敵人的數量不多，亦是只有5隻。然而要在這場戰鬥中取得勝利的話，就不得不用一下其這裏的地形。由於這裏的戰鬥大都是於橋上，所以玩者可先派我軍三位戰士於橋頭，待敵軍自己跑上來，再來一隻，攻擊一隻。又或者待他們全部走上來後，再來一個大夾攻。而另一方面，玩者可以將多蘭放於較後的地方，因她攻擊範圍可彌補距離上的不足。









聖者之風穴

當布蘭亞一行人於真實之橋之戰中取得勝利後，便可跑回巴西路分水嶺，再向南下。而在分水嶺南面的，就是傳説中的聖者之風穴。

然而當布蘭亞一行人跑了進去風穴後，卻發現內裏可説是空空如也，甚麼寶物、道具也拾不到，但正當他們想離開這裏時，卻發現於風穴的一旁有一偏門，於是乎布蘭亞便跑入去瞧瞧，但一跑進去，便立即被人襲擊。而攻擊他的人，名叫丹（ダン），亦是一名極之痛恨帝國軍的人。而當他知道布蘭亞等人是帝國軍的逃兵後，便決定入隊，幫助他們跟帝國軍作戰。











巴西路山丘之戰

原來阿丹對這裏一帶是非常熟悉的，於是乎他就有布蘭亞一行人用小路兜過巴西路山邊，進入巴西路的山丘。然而當他們踏進這裏後，卻發現又有帝國軍的埋服，於是乎，戰鬥又再開始了。

由於有阿丹的加入，戰鬥力大大增強。然而他的攻擊力雖大，然而他就走得頗慢，這可說是他唯一的缺點。在戰鬥還未開始前，我軍是處於地圖的左上方，而敵軍則埋服於地圖上的右上方及右下方。然而今次跟布蘭亞一行人戰鬥的，一共有6個敵

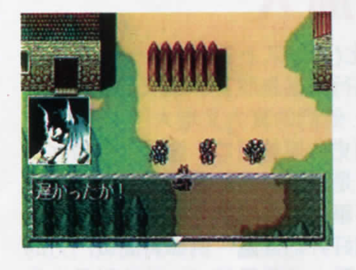




巴西路之村之戰

當布蘭亞一行人將埋服於巴西路山丘的敵人打敗後，便向前面的巴西路之村進法。由於後面巴西路分水嶺的通道已被多姆所破壞，所以理應這條小村莊是會變得很安全的吧。不過正所謂道高一尺，魔高一杖，正當布蘭亞想入村購買補品時，卻發現他們已來遲一部了，原來帝國軍放棄了使用陸上攻擊，反而利用空降部隊來攻佔巴西路之村，這絕對是布蘭亞他們始料不及的……。

看到於村子上的帝國軍，戰鬥亦除即開始。於戰鬥開始前，我軍是集結於版圖的下方，而敵軍就是處於地圖的上方。至於敵





試練之谷之戰

原來剛才帝國軍所攻佔的巴西路之村，就是多姆所居往的村落來的，然而眼見自己所住的村莊被破壞，自然不大好受……。

當收拾心情後，布蘭亞他們繼續趕路。而在前面的路點，就是試練之谷。而於這裏，亦有帝國軍的埋服，所以再來一戰是在所難免的。今次布蘭亞要對付的敵人共有7隻，其數目跟巴西路之村的差不多，但其實力就比較差，所以牠們可說是不難應付的。玩者主要是要注意一下那些魔獸騎兵，因為牠們是是次戰鬥中最強的敵人，而其他對手如軟泥等等，實在只是一劍一隻的LEVEL，不足為患。





人，而且更有一種新的敵人出現，這就是飛翼怪獸。由於牠懂得飛行，所以牠是擁有很高的移動力。而且其攻擊力也不低，筆者的多蘭就試個一擊給牠弄掉9點體力！幸好的是，牠們的HP卻非常低，只有8點，所以一劍一隻絕對不是問題。然而另一方面，於這裏所出現的敵人跟剛才所遇上的有很大分別，因為真是強了很多，若果被牠們圍攻的話會是一件很危險的事。所以，筆者有一個戰術的建義。就是在戰鬥的開始時，像於真實橋之一戰，以靜制動，先待那些飛翼怪獸飛過來，再攻擊之，之後再慢慢對付其他敵人，方為安全之舉。





軍的實力方面，在數目上實在比我軍的多很多，總共有7隻之多。牠們分別是飛翼怪獸3隻，一隻綠色妖怪及新登場的魔獸騎兵3隻。現在先講講這新登場敵人的特點。原來這些魔獸騎兵的攻擊力是出現所有的敵人之中最強的，而且也有頗高的防禦力，所以這是一個頗為難纏的傢伙。

說到戰略方面，玩者絕對不可以把我軍的隊員分散，此仍大忌。首先玩者要做的，是要將攻擊力強，而防禦力又高的阿丹放於前線，以阻止敵人之攻擊。而於阿丹後而則放至多蘭這些可作遠距離攻擊的隊員。而當敵人非常接近我軍時，還可用布蘭亞及艾以來個大夾攻，曾加攻擊效果。





沙巴謝露神殿

於試練之谷的北面，就是沙巴謝露神殿。於是布蘭亞把試練之谷的敵人打敗後，便向沙巴謝露神殿進法。



原來這個沙巴謝露神殿，是解放軍的基地來。唔，既然大家也是跟帝國軍為敵，才許可以做過朋友，互相幫助哩。

而就在神殿的二樓，布蘭亞便遇上蘇利亞(ソニア)，不過筆者就不能要他入隊了，希望日後會有機會吧。而就在神殿的頂部，布蘭亞便遇到解放軍的指揮官哥米爾（コウメイ）而他還給了一些重要的情情給布蘭亞及艾以，就是這樣，他們就順利通過AREA 1。



AREA 2 惡魔之餐宴

史比度村

得到了哥米爾的幫助，現在布蘭亞已逃到巴西露以西的地方。然而經過一番戰鬥後，還未得到好好的休息。然而就在此處的前面，有一條村落，於是乎他們一行人便跑進去調查一下。

原來這一條村叫做史比度村，是不偏幫帝國軍及解放軍的中立村莊。然而當艾以及布蘭亞走進酒吧，想解解酒癮時，卻打聽到一些非常古怪的事，說甚麼現在村中的食水的顏色變得非常古怪，更傳聞甚麼飲了這些食水就會狂性大發哩。唔，看來這條所謂中立村莊也很有問題啊。而在二樓的那位叔台更告訴他們有位少年因飲了這些水而變了怪物，現在則被收於獄中。而布蘭亞便決定前去看個究竟。然而當他們一跑進去，那隻怪物就突然發狂，還沖了出街上。幸好有布蘭亞及艾以將其收服，不然必會做成很大傷害。當他們將其收服後，阿村長就前來答謝，還請他們到村長家詳談。於是他們便跑到村長處。

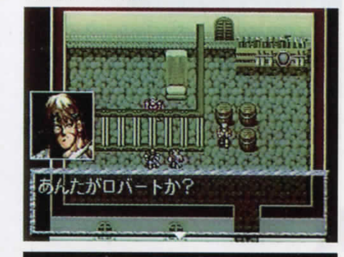
然而當村長知道他們是帝國軍的追殺目標時，便立即要他們離開此村，免受牽連。還得知於這裏的北面有帝國軍的研究所，這仍是他們製作生化武器的基地。而為免引人注意，村長就開放了南面的通道，讓他們通過。當然在還未離開前，可以光顧一下那間武器店。



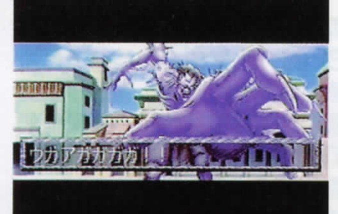














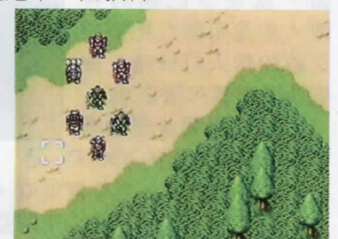
史比度平原之戰

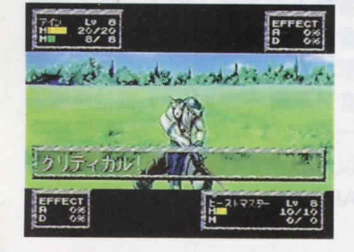
當布蘭亞一行人被村長逐出村後，便繼續往南方進發。而就在前面的史比度平原上，他們又遇上了帝國軍的運輸兵，於是乎一場戰鬥又告開始。

由於這場是AREA 2的第一場戰鬥，所以敵人的實力是會跟於AREA 1的有些距離。就以敵人的種類為例，於這裏已經多了兩種，一種是剛才於村中所遇到那些怪物(生化兵)，其攻擊力是不弱的；另外還有一種是作僧侶打扮的，然而就好像沒有甚麼攻擊的，但勝在他有回復魔法，能替其身邊的同伴回復體力。

然而於戰術方面，玩者切忌於遊戲一開始就像清兵般一味向前沖，反而要待他們自己跑過來，再利用步數的差距來作先發制人。又或者用一些較強的隊員將生化兵幹掉，以除後患。而當他們把敵人殺掉後，就不知從哪裏跑來一位叔台……。









高利士多化的加入

原來他的名字為高利士多化(クリストファ)，是一名宣揚和平的旅行家。由於對他們的正義行為甚為欣賞，故決定參入，成為他們的一份子。而就是這樣，他們的實力又增大了。

當他們繼續向東行，便來到史比度的河口，還碰上帝國兵。由於是次戰鬥的場景頗為特別，是由一些河及橋所組成的，所以要取勝就要善用這裏的地形。而筆者就是繼續利用之前常用的以靜制動的方法，先於橋口作一個好好的部處，例如將高戰鬥力的放於前線，待敵軍前來時再作攻擊，或將需儲LEVEL的隊員來作一個夾攻。由於這裏的敵人是跟剛才一戰中的一樣的，所以沿着以上介紹的方法去攻略的話取勝並不是問題。







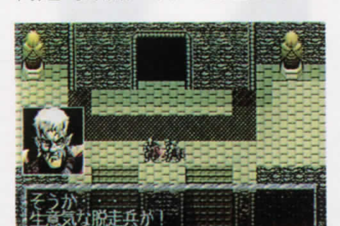


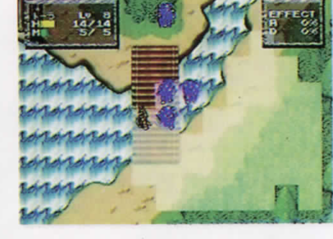
露比斯街道之戰

得到了高利士多化的加入，使我軍的實力大大增加。尤是他持有的兩種武器，一種是適合打近身戰，攻擊範圍只得一格的長槍。雖然這武器的攻擊範圍較細，但卻擁有着頗高的攻擊力，很多時都可以一擊將敵人殺死。而另一樣武器就是長矛，而這武器的攻擊範圍是2格，所以可說是一樣遠距離武器，可是攻擊力則較低，這只可作後備武器之用。

由於帝國軍的研究所就於地圖的北面，故當布蘭亞於一行於史比度的河口把敵人打敗後，便沿路北上，來到一個叫做露比斯街道的路點。而且還碰上帝國軍的軍隊，於是乎二話不說的，兩軍便打起上來。

就以地形來說，這個地方是一個長方形的戰場，右面是森林，左面是海，然而這也增加了兩軍交戰的機會。然而關於敵人的實力方面，於這裏的確實比之前所遇到的強。今次市帝國軍派出4隻生化兵，2隻魔裝騎兵及一個僧侶。由我軍的阿丹是一名攻擊力強，但移動力低的隊員，故此於戰鬥剛開始時就派他上前線，儲多點LEVEL，而防禦力較低的多蘭則可放於後防，再用她的武器之攻擊範圍來爾補距離上的不足。另一方面，最好在那僧侶還未來到前把生化兵殺光，不然給他補到體力就會很麻煩。

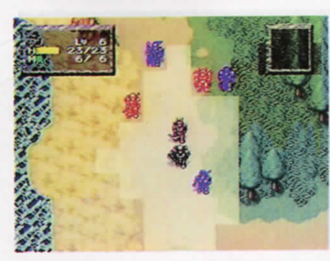












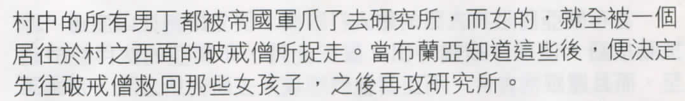


露比斯之村

當布蘭亞他們將那些生化兵打敗後，奇怪的事情就發生了，本來是面目恐怖的生化兵，突然變回一些普通的男子。唔？莫非這些生化兵其實全都是帝國軍捉回去作實驗品的村民來？如果是這樣的話，就實在太殘忍了。就當他們想得出神時，突然出現一名女戰士，原來她的名字是露絲(ロイス)，是前面露比斯村村的村民，而當見到布蘭亞他們跟帝國軍對抗，還救回不少村民，於是乎就請他們入村詳談。



然而走到村中，才發現這裏只餘下一些老弱婦儒。何解呢？從露絲口中得知，原來村中的所有男丁都被帝國軍爪了去研究所，而女的，就全被一個居往於村之西面的破戒僧所捉走。當布蘭亞知道這些後，便決定先往破戒僧救回那些女孩子，之後再攻研究所。



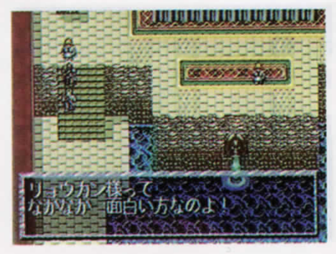
布蘭亞於村之西出口離開此村，來到破戒僧處，正當布蘭亞想跟那些女孩子談話時，那破戒僧便出現，還跟他倆打上來，但當然是破戒僧不敵啦。不過這位叫龍拳(リュウケン)叔台被打敗後，便希望可加入他們的行列，還把帝國軍研究所的鎖匙交給布蘭亞他們。就是這樣，我軍的實力又增進了一大步了。

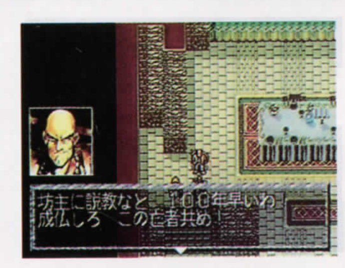












潛入研究所

當龍拳叔叔也入隊後，布蘭亞便跑回村中，再跟露絲商討有關攻打帝國軍研究所事宜。然而他們從露絲口中得知，原來那些有顏色的河水是由研究所流出來的，故那些村民極有可能是被帝國軍送到研究所再被「加工」，成為生化兵。於是乎布蘭亞心生一計，想假意被帝國軍捉去研究所，再乘機打聽情報。於是乎布蘭亞便獨個兒北上。

當布蘭亞被捉到研究所後，居然遇上了從前一起作戰的鳥人積(シエン)，而且還協助布蘭亞離開，告訴他於研究所的山崖邊有一按鈕，只要按下他便可將鋼橋升起。不過就在逃到研究所的大門前，卻遇上帝國軍的追兵。於是一場大戰又告開始了。

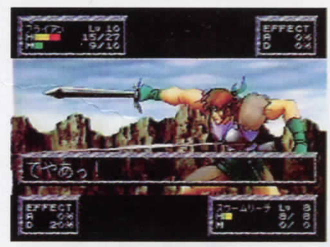
由於今場戰鬥山場的就只有布蘭亞一人，所以多多少少也有點難度的。至於戰略方面，甚麼組織就談不上了。玩者要做的，就只有一味向出口走，而當遇到敵人的話，就來過「阻我者死」。幸好的是，這場戰鬥的敵人LEVEL較低，只要事前布蘭亞買兩、三樽補品在身便不是大問題。然而另一方面，只要布蘭亞於這場戰鬥中把全部敵人殺死的話，其LEVEL便會得到很大的提升。這對於日後的戰鬥有很大的幫助。











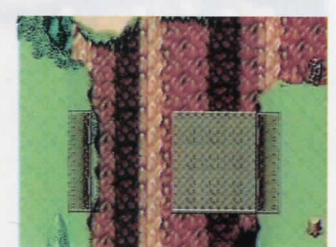


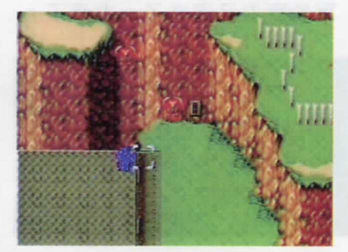
合流

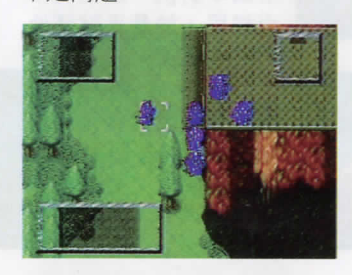
當布蘭亞將阻其去路的敵人打敗後，便立即跑往山崖邊，還按動按鈕，使那條鋼橋伸出。就在此時，布蘭亞的伙伴終於趕至，而且還跟他會合。而正當他們想攻入去研究所之際，帝國軍的部隊突然出現。如果布蘭亞要進入研究所的話，就一定要將這些部隊打敗。

於這場戰鬥中比較特別的地方，就是於戰鬥未開始時，布蘭亞是處於地圖的中央位置，然而其支援部隊則是於地圖的左下方。故此有段時間布蘭亞是要繼續「孤軍作戰」，而這亦代表了以往的以靜制動的戰略是大有用的。

於戰鬥一開始，敵軍的飛翼怪獸就會用其奇高的移動力飛向布蘭亞處再作攻擊。故此於遊戲開時玩者應將布蘭亞向左移數格，使飛翼怪獸不能作出直接攻擊，而待牠們飛過來後，再用布蘭亞一劍一隻的將牠們料理掉。另一方面，敵軍的地面部隊則會用鋼橋向我軍進攻。所以於同一時間上，我軍亦應利用鋼橋向敵人進攻。然而兩隊相遇大戰的地方，應是在東面的橋頭。然而經過剛才各隊員的激戰，隊員的實力已不是甚麼問題，玩者反而要給一些機會那新加入的隊員去儲LEVEL，好像露絲及龍拳便去。然而再加上剛才儲了好幾個LEVEL的布蘭亞，要打敗地面部隊應不是問題。

















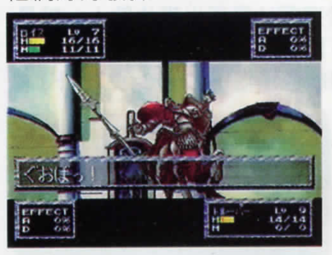
研究所之戰

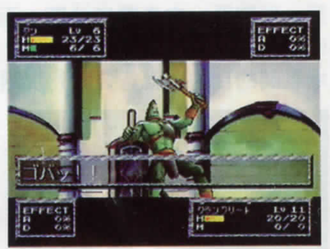
機經辛苦將那些地面部隊打敗後，便可用龍拳給布蘭亞的鎖匙，進入研究所之內部。然而一跑進去研究所中，才知道管理這個研究所的，就是布蘭亞的前上司—阿魯羅斯(アルロス)。當他見到布蘭亞一行人跑到研究所的時侯，便立即派遣作戰部隊前來應戰，於是乎一場激戰又告展開了。

由於今場戰鬥中，布蘭亞一開始就於我軍陣形的中，而且又沒有特別刁鑽的地形，所以可以說是比上一場戰鬥更加易打。然而說到敵軍的的軍力上，今次他們並沒有派遣生化兵出擊，而取而代之的，就是3隻魔裝騎兵、4隻綠色怪物及僧侶一個。然而平均他們的LEVEL都有8至11。至於戰略方面，玩者切勿將各隊員分散，因為這樣就會大大減低了我軍的作戰能力。其實玩者應用回剛才筆者常用的以靜制動的方式，先將各隊員的位置排放好，例如將高攻擊力的放於前線，將防禦力低又或者是可作遠距離攻擊的隊員放於後防。待敵人自動跑進我軍陣地時，再來個大夾攻。然而玩者亦要注意各隊員LEVEL的分配，不要弄到隊中的各隊員太過強弱懸殊。尤是那些新加入的隊員，一定要找些機會給他們好好發揮。









決戰阿魯羅斯

當布蘭亞將於這處的敵人打敗後，便可向前邁進，進入研究所的中心地帶。然而一跑進去後，就發現原來這處就是生化研究所的中心地帶。當阿魯羅斯見到布蘭亞一行人時，便立即開動機關，放出了8隻生化兵，並向布蘭亞他們作出攻擊。然而為了各村民的生命，他們只好跟阿魯羅斯作一生死決戰！

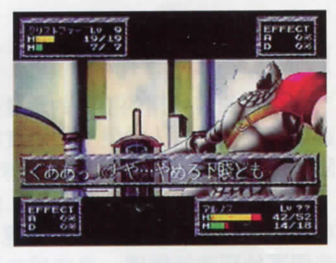
然而這亦是玩者於第2個AREA中最後的戰鬥，而阿魯羅斯也就是此AREA的最終波士。於遊戲開始時，我軍是處於地圖中的下方，而敵人則是處於地圖的左上、右上及我軍部隊的後面，那即是說，我軍一開始就已是被敵人所包圍着。然而於此種被敵人包圍的情況下，更加不宜單獨行事。好像於我軍後方的那兩隻生化兵，玩者千萬不要派兩位「清兵」去料理他們，不然是容易反被他們料理掉……。所以於這戰鬥中各隊員不能單獨行事，要待生化兵攻過來時，再進行反擊。又，因戰鬥開始時我隊是被夾攻着，故玩者最好在部隊的前方及後方各派一位較強的隊員，而中間則放至一些可作遠距離攻擊的隊員。

當把生化兵打敗後，便可去對付阿魯羅斯。然而他是一位擁有很強攻擊力及移動力的對手。如想要取得勝利，可用布蘭亞為餌，引他出招，跟着再令其他隊員一窩蜂的攻過去，由於阿魯羅斯每一次只可攻擊一位對手，所以用這招人海戰術是頗有用的，只要布蘭亞夠強便可。









加入解放軍



終於，布蘭亞他們也把有50多HP的阿魯羅斯打敗。然而另一個問題又出現了，就是應否將這個大壞蛋殺死呢？由於露斯的族人被他害得很慘，所以她是極力主張把阿魯羅斯殺死的。可是對戰爭已非常厭倦的布蘭亞，已不想再有傷亡。然而就當他們爭論之際，阿魯羅斯居然以煙霧彈逃走。然而眼見他逃走，布蘭亞一行人只好回村，以防帝國軍來襲。

然而於回村途中，布蘭亞卻遇上阿魯羅斯，而且他還被那些生化兵追殺至死，今回都可說是自作自受了。



當他們反回露比斯之村後，便遇上了解放軍的總帥—哥米爾，然而哥米爾也非常欣賞布蘭亞他們，很希望他們可以加入解放軍，一起跟帝國軍作戰。然而經過露絲及哥米爾的說服，再跟艾以的商討，還是未能接受他們的邀請，加入解放軍。然而哥米爾還告訴布蘭亞通往艾理高港(ヤニツク港)的辦法，就是於村之北面的帝國軍軍槽的西北面，是可通到艾理高港的，於是乎布蘭亞便向這處進法。不過玩者還未離開此村時，可以光顧一下位於村之右下角的武器屋。如果這時不買定些補品的話，不知何時再有得買了。

就在通往艾理高港的途中，哥米爾卻前來，還說其上頭以委派他們成為解放軍的隊員。既然是這樣，布蘭亞也別無選擇，唯有加入解放軍，跟帝國軍決戰。





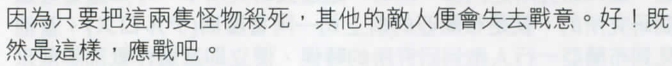


AREA 3 砂塵亂舞

史高露道沙漠之戰

就在半推半就的情況下，布蘭亞及艾以一行人就加入了解放軍，跟帝國軍對抗。然而他們加入了解放軍這個「大家庭」，當然會受到照顧，所以在SAVE畫面上，大家不必在於郊外紮營，而是可以進入解放軍的軍營中。

當大家也聽過哥米爾的戰略就明後，便可前往於這AREA的第一個戰區—史高露道沙漠。而於這個地區所出現的敵人，就是帝國軍的其中一位要員—巴度(バ-ト)提督的局地戰用部隊。而這場戰鬥的目的，就是要殺死那兩隻綠色怪物—(クランクリ-ド)，



因為只要把這兩隻怪物殺死，其他的敵人便會失去戰意。好！既然是這樣，應戰吧。

就以今次敵軍的實力而言，實在給筆者不少挑戰。雖然説那成為我軍主要目標的兩隻綠色怪物之實力不是太高，只有LEVEL11及20點體力。然而其身旁的啡色飛翼怪獸，卻有LEVEL18之譜！由於牠有奇高的移動力及攻擊力，所以牠是整場戰中最難纏的對手。而對付牠的方法，可以利用「移動步數差攻擊」，即是先讓布蘭亞向後移數步，待那飛翼怪獸飛過來但又不夠步數作攻擊時，布蘭亞可用特殊技將牠一記消滅，以除後患。



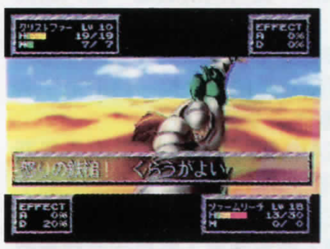


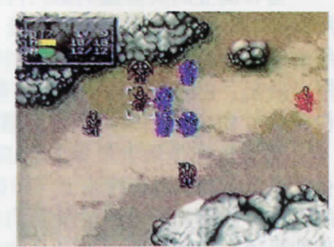












解放軍前線關卡

由於筆者所用的部隊的屬性是屬於「混亂」的，所以當打過這場戰鬥後，鳥人積便不大欣賞我隊的風格，繼而離開了筆者的隊伍。然而少了一名猛將，看來於沙漠的戰鬥會頗為吃力的。

就在史高露道沙漠的東面，便是解放軍的前線關卡，於是乎布蘭亞一行人便跑進去看過究竟。由於他們於上一個AREA中把帝國軍的研究所破壞，原來這些事這麼快已經傳到這裏來。當他們從營中各打聽完消息後，便跑去跟這裏的師團長會面。

當師團長見到消滅了帝國軍研究所的大英雄到來時，自然要寒喧一番。但當他們正談得正起時，就從外面走進一位慌慌張張的人，看來他是探子來的，現在就來回報。而他帶回來的消息，就是説帝國軍已派遣了一支地面特種部隊去攻打位於解放軍前線關卡北面的史高露道神殿。然而這個神殿擁有着天然的地理戰略優勢，若果被帝國軍佔據了的話，這會對解放軍做成莫大危機。

而更嚴重的，就是他們很有可能把居往於神殿中的守護神弄醒。如果是這樣的話，就很不妙了。當知道這些情報後，哥米爾便立即派布蘭亞他們前往史高露道神殿，把帝國軍打退。













史高露道沙漠之戰二

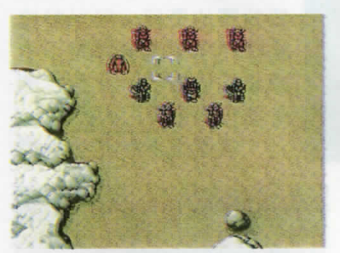
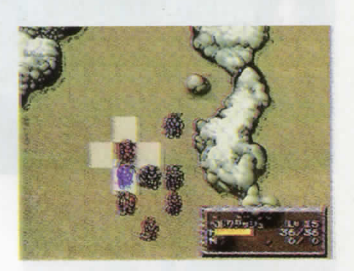
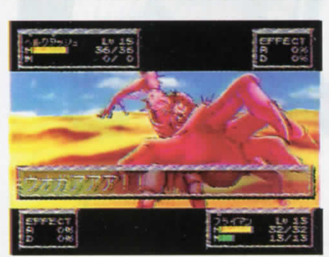
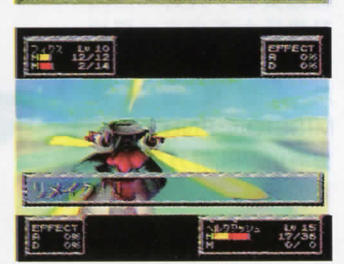
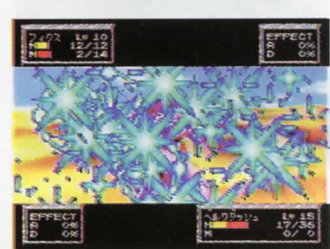
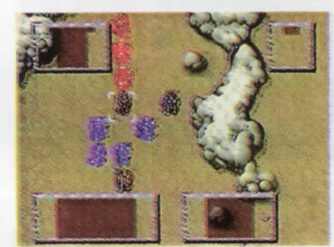
當布蘭亞他們對過哥米爾的命令後，便離開了解放軍前線關卡，向北面進發。然而隊中的艾以看來對哥米爾有些不滿，也許他在帝國軍受了很多氣，弄到些忿世疾俗的性格吧。不過不滿還不滿，既然已是解放軍的人，那唯有全力應戰吧。

就在布蘭亞一行人前往史高露道神殿的途中，他們又遇上了帝國軍的埋服，而且他們更是帝國軍沙漠專用部隊，而他們的首領，跟上一次的沙漠的戰鬥一樣，又是那兩隻綠色怪獸，所以只要我軍將這兩隻綠色怪獸打敗的話，便可過版。

WELL，還是先介紹敵軍的實力吧。跟上次我軍在沙漠之戰時的差不多，亦是有一隻LEVEL 18，體力有30的啡色飛翼怪獸。而不同的是，今次敵軍加入了三隻高LEVEL的生化兵。雖然他們的LEVEL只有15，不及啡色飛翼怪獸高，但卻有36之高的體力，故除非是布蘭亞使用必殺技或會心一擊，否則很難可將他們一劍殺死。

至於戰術方面，敵軍會以兩批向我方進攻，第一批是移動力較高的飛翼怪獸及魔裝騎兵，而第二批就是綠色怪物及那些生化兵。對第一批敵人時，可用「移動步數差攻擊」來對付之。而當料理好第一批敵人後，是會有段空當給玩者重整隊型，這時玩者可派出較強的隊員來將餘下的敵人消滅。



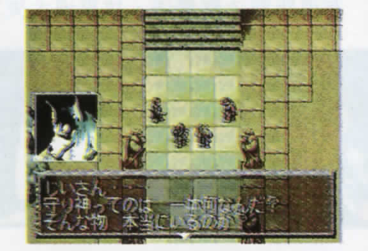
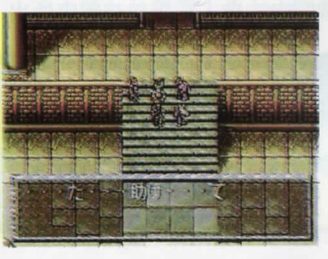
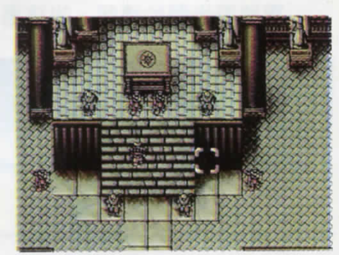
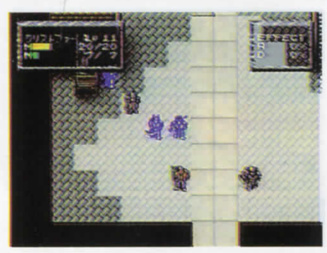
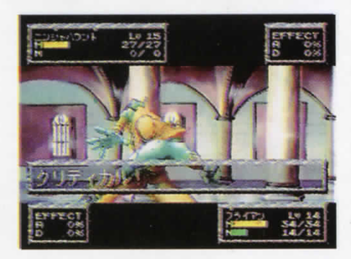








史高露道神殿之戰

當布蘭亞一行人將那些帝國軍沙漠用特殊部隊打敗後，便繼續北上，還來到了被帝國軍攻佔了的史高露道神殿。當他們入到神殿後，艾以便問及關於這裏的守護神的事。而由哥米爾口中得知，原來牠是史高露道神殿的遺魔來，而且是於千年戰爭後期所遺留下來的事。而當他們談得正起時，就從神殿中跑出一名男子，還向他們救求，跟着就不支倒地了。於是乎他們便沖入神殿看過究竟。原來這神殿已被帝國軍所佔據。跟着一場大戰亦告展開。

由於鳥人積中途開開筆者的隊伍，而且於這裏的敵人很強，所以於這場戰鬥中攻略得有點吃力。而敵人之所以這麼強，是由於這裏有一些攻擊力，而且時常出到會心一擊的忍者型戰士。而且他們的LEVEL更有15以上，，而且他們數目眾多，殺得第一隻時第二隻又到來，故此是非常難纏的對手來。而於戰略方面，今回我們可以重用一下那位阿丹，從使他的LEVEL不高，但已會有很高的體力及防禦力，而且就算他戰死，又可跑到收容所將其救出。故此可讓他做個先頭部隊，阻擋忍者們的攻擊。再於後防用可作遠距離攻擊的隊員作攻擊。又，那些敵人很喜歡向着布蘭亞及艾以來攻，故要小心他們的體力。





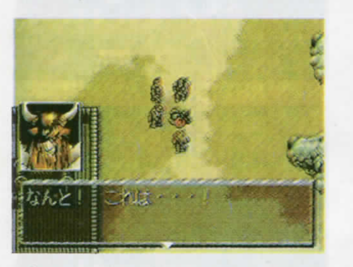
史高露道沙漠之戰三

當布蘭亞打敗攻佔了神殿的帝國軍後，於神壇便出現了一位單眼人，還説甚麼這個大地已被污染，一定要被清洗。然而他們聽完這位仁兄的説話後，便立即跑回解放軍前線關卡去。

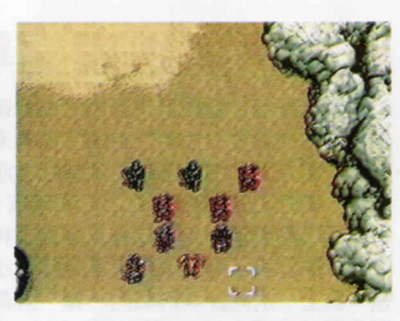
然而回來時才發現，這襲裏剛被帝國軍攻擊過。還有，從身受重傷的師團長得知，攻擊他們之部象已溜到一個名為沙漠之眼的地方。於是乎布蘭亞一行人面離開關卡，向東面方向進發。然而就在他們前往沙漠之眼的途中，又遇上了帝國軍的沙漠部隊。然而今次帝國軍的目的，就是要拖延解放軍的東行。所以於這場戰鬥中，哥米爾是下令盡量減少戰鬥，主要目的是盡快跑到東西的出口。



然而今次布蘭亞他們所遇到的敵人，是會跟於「沙漠之戰二」時的一樣，不同的是，今回我們是不必跟他們死鬥。由於在遊戲開始時，我軍是於地圖的左面，而敵人則在地圖的左下方，故此要順利由地圖的左面移到右面，最好是將一些較強的敵人放於部隊的下方，好讓他們可阻止敵軍的攻擊及令到其他隊員安全離開。但這個責任就似乎不大適合阿丹了，雖然他有很高的體力及防禦力，但移動力太低，還要他於部隊尾殺敵實在不大好。然而若果玩者不理哥米爾的命令，繼續做殺人鬼的話，那麼到最後MISSION END時就不會有LEVEL提升的了。









沙漠之眼之戰

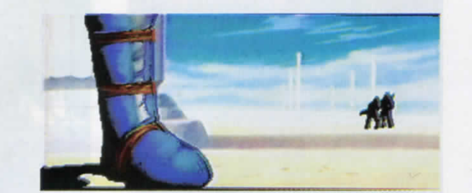


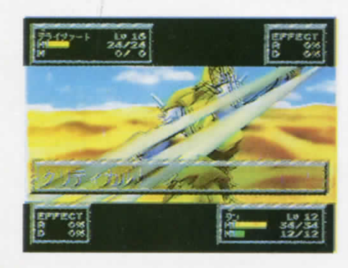
當布蘭亞人行人避開了帝國軍的沙漠部隊後，便來到了師團長所講的一沙漠之眼。然而當布蘭亞一跑進去，就只發現於眼前的祭台，上有一隻半人半獸的生物於此，而且還失去知覺。莫非牠就是沉睡於史高露道神殿的守護神一迪他？(テイ-タ)眼見守神被作人質，布蘭亞便跟帝國軍決一勝負，救出迪他。

跟據哥米爾的情報，説這場戰鬥中的敵人是跟於神殿中所出現的是一樣的。但經筆者攻略過後，卻發現並不是。因為於這場戰鬥中，除了有上回出現過的忍者外，敵軍又有新的隊員加入了，他們就是魔法師。然而這些魔法師是一些攻擊性很強的敵人。他們不但有2格的攻擊範圍，而最要命的，就是他的魔法之攻擊判定為5格，即是説若果我軍有5位隊員集結在一起的話，他可以作一次過的攻擊！而筆者初初第一次玩時就被他這招害到「傷亡慘重」。所以在攻略這版的時侯，玩者切忌將隊員集在一起，否則中了魔法師的魔法，真是不死也重傷。而筆者的攻略法，就是先將私軍向後移，再分散之。待那些魔法師跑過來時，再用較強的隊員作攻擊，務求可以盡快將其消滅，以除後患。而玩者將魔法師消滅後，那些忍者也要小心處理，不過由於他們沒有遠距離攻擊魔法，故來過大夾攻也無妨。



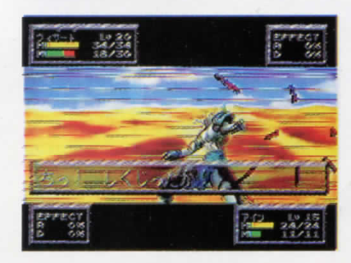










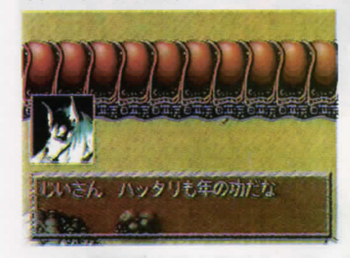


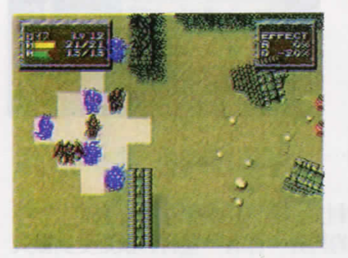
帝國史高露道要塞之戰

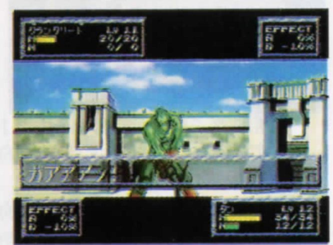
當布蘭亞將那些帝國軍軍擊退後，便前往神壇處，將迪他救起。然而今次迪高被襲之事，已經驚動了沉睡於沙漠沙泥中的沙漠之神。看來會有些不可思義的事情發生。又，若果玩者的隊伍是屬於「混亂」的話，那麼是千年戰爭的遺魔迪他，便會入隊，這也加強了我軍的實力。當布蘭亞一行人來到帝國要塞前，已入隊的迪他就感到沙漠之神的力量。跟着就有一條巨蟲於他們面前行過，原來牠就是沙漠之神！而且牠還向要塞沖激過去，於是乎布蘭亞一行人便跟着牠進入要塞。當他們來到後，便發現那條巨蟲將要塞開了一個洞，而布蘭亞他們便利用這個機會攻入要塞。

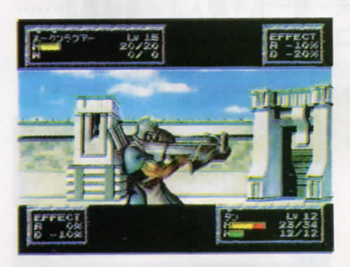


雖然說這裏是帝國軍的高露道要塞，但於這裏跟布蘭亞作戰的敵人之實力，還跟於沙漠之眼所遇上的還要弱。最明顯的當然是於這裏沒有懂魔法師。而且還有迪他的入隊，簡直是如虎添翼。至於戰術方面，我們可以利用一下那個帝國軍要塞的大門口。我軍可先部處於要塞門口之外，再待敵軍逐個逐個跑出來。由於這個門口比較細，故敵方每次只可有兩、三個隊員跑進去。就是這樣，我軍便可很容易地夾攻到他們。











艾利高港之戰



當布蘭亞來到艾利高港後，便發現有一批人在圍觀着些甚麼。細看之下，原來是有一男一女在爭吵中。而且最後還打起上來，但正因為好男就不與女鬥，艾以就多管閒事，跟他打起來。正所謂不打不相識，原來他叫做斯斯馬路(シシマル)，亦是對抗帝國軍的勇士來，而且順理成章地，也加入了布蘭亞的一隊。



當玩者從村中的商店中買過必需品後，便可前往艾利高港。可是，原來帝國軍亦早知道他們有此一着，便早已在這裏作好埋服。然而為了可以離開這沙漠地帶，布蘭亞只好跟他們一戰。

然今次的作戰目的，就是要打敗這隊的隊長。由於今次我軍又已有新的成員加入，所以要於這場戰鬥中最勝並不困難。由於今回的戰鬥場地是一片大平地，所以直接埋牙的情況會時常發生。而戰術方面，由於敵人只有兩隻飛翼怪獸行動較快，所以我軍也可用迪他將牠們擊倒。而其餘的地面部隊亦可由其他隊員去負責處理。





當布蘭亞將敵軍打退後，哥米爾便交了一個新的任務給他，就是攻佔帝國軍的島上要塞。還介紹了一個新的伙伴給他，這就是積達(ジエダ)。就是這樣，他們就乘船往島之要塞進發。





SWORD & SORCERY

TEXT:J.J



CHAPTER 1
半人狼青年的到訪

建在群山中的比拉哥迪塔。這天，有一名年輕人正向着這裏走……

「這裏就是大魔術師國基杜（コッキンドール）所住的比拉哥迪塔（ピナコテイク）嗎。他會否替我治療呢……站在這裏也是於事無補的，好、已經做好心理準備了！唔好意思，請問國基杜大師在嗎？」





年輕人就這樣進入了塔中，不過當他來到國基杜的房間時……

少女：「邊嗰！」

年輕人：「哇！妳、妳是……？」

少女：「我叫露斯安（ルシオン）☆你是誰？為何來這裏？」

年輕人關上了門，走到房中向露斯安自我介紹。

年輕人：「……我、我叫歐閣特（エルゴート）。聽説大魔法使國基杜尊師是住在這裏，我有事情想找他談，請妳代我通傳一聲。」

露斯安：「師父他出門中啊☆」

歐閣特：「甚、甚麼！？到底是甚麼一回事了？」

露斯安：「……呃……」

露斯安想起了師父臨行前的一番話……

國基杜：「露斯安，我要出發去旅行了。相信暫時也不可能回來的了。要女孩子一個人看家，我也感到有點不安……之後的事就拜托妳了，露斯安。」

露斯安：「是的，師父大人。之後的事就放心交給我吧！」

國基杜：「妳這樣説的話，應該便可以放心的了……」

露斯安：「呃……」

國基杜變得有點不安了。

國基杜：「對了，露斯安。據我占星所知，當我不在的時候，相信會有一位將妳人生大大改變的客人來到的。至於這是禍是福，我也不是太清楚……總之，妳就按自己的心來決定吧。」

露斯安：「……呃、是的？」

國基杜：「即是説飛向妳所看到的目標。」

露斯安：「明白了。」

看來她還不是太明白。

國基杜：「唔，那麼，我出發了。」

露斯安：「再～見☆」

回憶場面告一段落……





露斯安：「……就是這樣。」

歐閣特：「呃……怎會這樣的……再這樣下去的話，我、我……」

露斯安：「怎麼了？」

歐閣特：「其實……自從我的村受到獸人的襲擊後，一到晚上我便會獸人化變成狼人，我聽説除了我的村外，亦有一些村和鎮是受到獸人襲擊的……我走遍各地求醫，但每個醫生都説是無藥可救，最後我聽到國基杜尊師的大名，本想着他可以將我復原而來到這裏……不過，尊師不在的話，就等於是沒有方法可以將我的身體復原了……」

露斯安：「哈☆這就不會寂寞了！」

歐閣特：「呃？」

露斯安：「哈哈☆甚、甚麼也沒有。對了！我想到一個好辦法了！讓我用水晶球替你占卜吧！」

歐閣特：「妳……？（唔，既然是閣基杜尊師的弟子，應該是可以信得過的……）」

露斯安：「咳。那麼，讓我以水晶球的魔力來占卜吧。」

歐閣特：（……沒有問題的吧……）

露斯安就像鵝頸橋底那些阿婆一樣，口中唸唸有詞……

歐閣特：（……喂喂，沒有問題的嗎～？）

露斯安：「……唏！」

歐閣特：「……等等……妳……呃……喂喂？」

露斯安：「……收聲！我正在和精靈談話的！」

露斯安突然變了另一種聲線説起話來……

露斯安（怪聲）：「……你，歐閣特。你的病就只有巴巴捷村（パバチョップ村）前面米蘭杜（ミラドール）附近所住的獸人族可以治好的啊。」

歐閣特：「呃？還要再去米蘭杜才可嗎……」

露斯安：（哈☆看來他完全相信哩……對了！反正也厭了看家，就跟着這個人走吧～☆）

歐閣特：「然、然後……？」

露斯安（怪聲）：「……唔！」

歐閣特：「怎、怎麼了？」

露斯安（怪聲）：「在這次旅程中，你要帶同魔法使國基杜的弟子露斯安一起去！」

歐閣特：「甚麼！？不、但是……」

露斯安（怪聲）：**「帶－她－－－起－去－！」**

歐閣特：「明、明白了。」

露斯安（怪聲）：「好，不要忘記這句話了。」
歐閣特：「是、是的。」
露斯安：「好～，那麼從1樓的倉庫取得冒險所需的物品後出發吧！」
歐閣特：「……怎樣呢……」
歐閣特覺得事有蹊蹺。
露斯安（怪聲）：**「帶－她－－－起－去－！」**
歐閣特：「明、明白了吧。帶妳一起去就可以了吧。」
露斯安：「哈☆」

就這樣，露斯安便和歐閣特一起開始旅程了。覺得是在去旅行的露斯安……不過，她還未發覺這次旅程是暗雲密佈的……

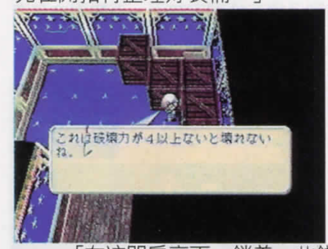
在離開這比拉哥迪塔之前，當然是要四處收集情報了，而這裏的情報則大部分是和遊戲中獨有的系統有關的。

「有時候你是會從迷宮的寶箱中找到魔神的。在寶箱中發現的魔神，是住在一種稱為所羅門壺（ソルモンポット）的壺之中的。在戰鬥中以道具（アイテム）選擇魔神的話，便可消耗MP來向敵人攻擊。只要有MP的話，便可以不限次數地使用，所以，即使是魔法使以外的人亦可以使用的。」

「『SS原創視點』是鏡頭會像向着前進方向走地移動的。這時的操作會和平常不同，例如……將方向掣向上按便會前進；將方向掣向左右按，便會轉向所輸入的方向；將方向掣向下按便會向右回轉；若按着A掣按方向掣，便可像蟹一樣向左右走。」

「武器是會有不同破壞力的，若是破壞力高的武器的話，即使岩石牆壁般的障礙物亦可破壞。」

「這塔是比拉哥迪塔，在這塔的附近，有一條剛開拓出來的村子。普通的武器、防具以及旅行所必需的道具都可買到。出發旅行時，最好先在開拓村整理好裝備。」





「在這門扉裏面，鎖着一些錢和道具。主人説過有必要的話是可以使用的。」

比拉哥迪塔內的木箱由於需要破壞力4或以上才可破壞，所以這時1樓左方被木箱包圍的寶箱是無法取得的，總之，取得了現時可取的寶箱後便可離開這塔，一直向下走會發現一塊路標，開拓村就是在這裏的右上方。

比拉哥迪塔內寶箱可取得之道具一覽

100G
皮靴
HP回復藥+100
體力之藥
古羅馬士兵刀GLADIUS（需有4破壞力）





開拓村本身並沒有甚麼重要事件發生，不過大家可在這裏再得到一些關於系統上的資料，同時亦可知道下一個目的地是哪裏……

「這裏是比拉哥迪的開拓村。建在附近的，是魔法使國基杜的住處……不過，這些都不用向露斯安妹妹妳説明的了。渡過這開拓村的河川向東走，有一條巴巴捷村，這個妳不知道了吧？」

「噯呀、露斯安，有事要辦嗎？若是要遠行的話，最好還是先裝備好武器和防具。武器與防具的裝備是在露營菜單選裝備進行的。武器的破壞力高的話，即使是堅硬的岩石亦可破壞，不過，在武器的破壞力仍低時，我想最好還是避免在岩洞等地方的戰鬥。」

「在露營菜單中選休息的話，可以將HP完全回復；在宿屋（旅館）留宿的話則可將HP和MP兩方面完全回復。」

開拓村道具店出售物品一覽

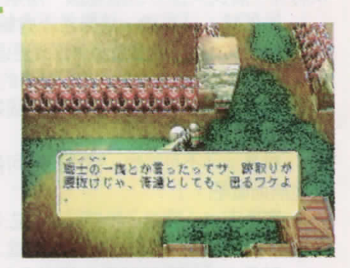
HP回復藥+100	30G
MP回復藥+50	300G
拖鞋	50G
皮靴	100G
皮CAP帽	60G
皮盔	180G

開拓村武器店出售物品一覽

小刀	60G
短刀	200G
矛	110G
大鎌刀	150G
弓	80G
短劍	100G

CHAPTER 2
膽小戰士米加拉





經過開拓村下方的橋後向右上方走，兩人便會來到巴巴捷村之中……

「在迷宮之中，有些牆壁及柱是可以用武器破壞的。因應質料的不同，若武器的破壞力過低是會不能破壞它們的。捷布拉（チチボラ）洞穴中可破壞的牆壁及柱，只要裝備了在這村武器店出售的棍或手斧的話，便可以破壞的了。」

「唉，雖然我也知對小孩子説也是不會明白的，但對我來説就不得了。雖被稱為戰士的一族，但繼承人如此沒有，對我們來説是很頭痛的。唉，不過對小孩子説也是於事無補的了。」

「食人魔OGRE（オーガー）在怪物之中也是特別凶惡的傢伙。那班傢伙現在將巴巴捷村東北面的捷布拉洞穴作為巢穴。他對於我們地熊來説是天敵。」

「在這鎮有一個聞名的戰士家族，不過他們的繼任者米拉加那麼膽小……」

「這裏是巴巴捷村，而我們就是被稱為地熊的一族。在這巴巴捷村的東北方，有一個巴巴捷之洞穴。」

「大人們説食人魔説不定會來攻擊我們的。然而，米加拉就因為害怕而不敢離開屋子。實在是太掉臉了！」

「米蘭杜？不可不可，現在是和食人魔打仗中啊，甚麼地方也不可以去的。和食人魔的戰爭了結了的話，又可以自由地去旅行了。」

聽過了一般村民的話後，兩人來到村長的家中，這時米加拉亦剛好在這裏……





米加拉：「我不會當甚麼戰士的！我最討厭害怕的了！」

米加拉跟着便走出了村長的房子。

村長：「那傢伙實在令人頭痛，完全也不明白作為戰士一族的使命。」

露斯安：「那些綳帶是甚麼事了？」

村長：「唔、你們是？似乎在這附近也沒有見過你們的啊？」

露斯安：「我叫露斯安，這邊的是歐閣特。喂，這些綳帶是甚麼事了？」

村長：「呃、這個嗎，這個是和食人魔戰鬥時所受的傷。對我來說實在是很可恥的事。」

露斯安：「唔～。喂，你痛嗎？」

村長：「痛還不是甚麼大問題，但是，身體就沒有那麼靈活了。」

露斯安：「讓我替你治療吧☆」

露斯安替村長施以回復魔法……

露斯安：「怎樣？」

村長：「呃、舒服得多了，很多謝妳。」

露斯安：「這就好了。那麼，你是為甚麼而煩惱的呢？」

村長：「唔，我就如妳所見的受了傷而不能動，一想到假如現在食人魔來進攻的話，我就變得坐立不安了。所以我便對要繼承我的兒子米加拉（ミミナガ）說了很嚴厲的話。」

露斯安：「米加拉就是剛走了出去的人？」

村長：「唔。」

歐閣特：「和食人魔的戰爭……情況如何呢？」

村長：「我方的戰力較低，所以便將村子封鎖來籠城。這村子很適合用來防守，居民大部分也是地熊，所以不會不習慣在地下的生活。」

歐閣特：「不過，這雖然不會輸，但也不是可以取勝的戰法吧？」

村長：「唔。雖然我也很想改變這狀況，但負責管理戰士一族的我又因為負傷而不能動，而且我兒子是個膽小的人，這樣是沒有可能取勝的。」

露斯安：「對了，我想到一個好辦法了☆讓我們去將那食人魔打倒吧！」

村長：「不可能的，這一定不可能的。而且你們本來就沒有理由要為我們地熊而戰吧！」

露斯安：「理由？我們雖然想去米蘭杜，但聽說必須通過捷布拉洞穴才可，所以一定要打倒食人魔繼續前進才可☆」

村長：「到底妳打算怎樣呢？」

露斯安：「去他們的巢穴，將食人魔族的酋長打倒。」

村長：「將OGRE HEAD打倒嗎？我就只覺得是不可能的。」

歐閣特：「不、就是食人魔軍再強也好，首領被打倒也會不能開戰的吧。」

村長：「呃、唔……的確是的。不過，單靠你們可以戰勝嗎？」

歐閣特：「因為是要潛入去，應該是愈少人愈好的。」

露斯安：「對了、對了。若是有戰士一族的米加拉就沒有問題了！」

村長：「米加拉……？」

露斯安：「嗯。」

村長：「但就連身為父親的我亦說……米加拉很膽小的。」

露斯安：「不要緊、不要緊☆」

歐閣特：「膽小和弱是不同的，只要有甚麼機會的話，他也會發揮出作為戰士一族的力量的。」

露斯安：「就是這樣。那麼，我們出發了。」

村長：「在捷布拉洞穴的入口，有我們部隊的人看守，不讓旅行者通過；不過，帶着米加拉去的話應該就沒有問題的了。還有，帶着這個去吧，相信一定會有幫助的。」

兩人從村長手上接過了「HP回復藥+100」、「MP回復藥+50」×2以及100G。

露斯安：「多謝你。」

村長：「……兒子就拜托你們了……」

跟着，兩人離開村長的房間，在屋外遇上米加拉……

米加拉：「你們是？」

露斯安：「我叫露斯安，這邊的是歐閣特。你是米加拉嗎？」

米加拉：「呃、嗯。」

露斯安：「哈☆那麼出發吧！」

米加拉：「去哪裏呀？」

露斯安：「當然是去收服食人魔了。」

米加拉：「這個……我、我不會去的！」

露斯安：「不要緊、不要緊的☆」

米加拉：「不要！」

露斯安：「話是這樣說，但我們連捷布拉洞穴的所在地也不知道的～☆所以，帶我們到入口吧，之後的事就由我們來幹吧。」

米加拉：「這、這樣做的話，會被食人魔捉來吃吧！？」

露斯安：「不被捉住就可以了吧，而且米加拉你只要帶我們到附近就可以的了。」

米加拉：「唔。」

露斯安：「喂、喂、拜托你吧。」

米加拉：「唔。」

露斯安：「拜・托・你・吧・☆唔～」

露斯安開始做出各種色誘的動作。露出肩膊、露出屁股，還有些性感姿勢。

米加拉：「啊。」

米加拉臉紅起來了，他的理性受到50點損傷，米加拉失去理性了。

米加拉：「明、明白了。不過，我就只會帶你們到洞穴附近的，絕對、絕對、不會進入裏面的！」

三人離開巴巴捷村後向東直走，來到了捷布拉洞穴前面，而騙案亦在這時發生了……





米加拉：「這裏便是食人魔們的根據地了，我答應過只帶你們來到這裏的哩，我要回去了。」

歐閣特：「這個沒問題，但你不在乎嗎？」

米加拉：「呃，不在乎……甚麼呢？」

歐閣特：「來到這裏的途中，我們多次遇上過怪物的吧？因為3人一起所以總算可以應付……但一個人的話沒有問題嗎？」

米加拉：「呃、是、是嗎……怎辦啊……」

露斯安：「在我們回來之前在這裏等吧？這樣的話，便可3人一起回去了。」

米加拉：「我不要一個人在這種地方等啊……好，既然這樣，我也一起去吧。」





結果米加拉便和兩人一起進入了洞穴之中。看守入口的人因為看見米加拉，知道已經得到村長的許可，所以亦沒有再追問下去。洞穴中除了食人魔外，有一種以兩隻為一組的鳥也是相當麻煩的，牠們會不斷吸收你的HP及MP；基本上，只要你如巴巴捷村的村民所說般裝備棍或手斧的話，途中遇上的石柱大都可以毀掉，但就有一些頂部是紫水晶的石柱要在武器破壞力達5

時才可破壞；沿着那條唯一可通過的路，過了一會大家便會發現一個閃着光的地形，這裏是可以替你回復MP及HP的。再繼續往裏面走，則會在寶箱內發現一件叫土之魔神的東西……





露斯安：「嘩、是土之魔神呀！」
米加拉：「土之魔神？」
露斯安：「簡單來說就即是土之精靈。」
歐閣特：「魔神？看起來就像只是個普通的壺吧……」
露斯安：「這個叫做所羅門壺，裏面是住着魔神的。即使不是魔法使也好，只要消耗MP亦可呼喚出魔神的。在戰鬥中呼喚出來的魔神，會使用和魔法有相同效果的攻擊的☆」
米加拉：「啊、那麼，連我也可以使用嗎？」
露斯安：「唔……大概是吧。」
從取得土之魔神的地點再向前走，馬上便會來到食人魔首領的巢穴……





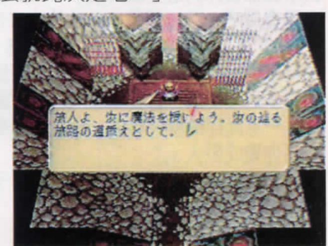
米加拉：「這、這個是……食人魔的酋長……OGRE HEAD？我、我回去了！」
露斯安：「呃？難得可以來到這裏？」
米加拉：「我實在……很害怕啊。」
露斯安：「我也害怕啊，歐閣特也是一樣的，是嗎，歐閣特。」
歐閣特：「說不害怕是騙人的；不過，米加拉，食人魔打傷了你父親的，你打算置之不理嗎？」
米加拉：「他、他將我父親……」
歐閣特：「唔。而且，你被大家說你是無膽鬼亦不在乎嗎？」
米加拉：「我雖然是不喜歡……」
歐閣特：「那麼，現在不正好是拿出勇氣的時候嗎？不要緊的，既然可以來到這裏，便一定可以取勝的！」
米加拉：「好！動手吧！要將食人魔打倒！」
首領OGRE HEAD會和兩隻普通食人魔一起向你攻擊，雖然這次是遊戲中的第一次首領戰，但只要大家善用剛到手的土之魔神，先消滅兩隻普通食人魔，再於前排隊員HP低下時由露斯安治療，很快便能收工的了……（在戰勝首領時可同時得到大槌ブラジオン）





米加拉：「勝了……」
露斯安：「太好了。米加拉。」
歐閣特：「已經再不會有人說你是無膽鬼的了。」
露斯安：「嗯。而且還是英雄啊，米加拉。」
米加拉：「我是英雄……？」
露斯安：「好了，回去吧！大家一定會嚇一跳的。」
鏡頭一轉，三人回到了村長的屋子……

村長：「米加拉……你回來了。」
米加拉：「爸爸。」
露斯安：「我們將食人魔族的酋長打倒了啊。」
村長：「似乎是了，食人魔們沒有再來襲擊，而且亦消失得無影無蹤了。」
米加拉：「爸爸。」
村長：「怎麼了？」
米加拉：「我想和露斯安他們一起去旅行。」
村長：「甚、甚麼？」
米加拉：「我和露斯安他們一起戰鬥後，似乎明白了少許甚麼是真正的勇氣了，所以，我想再清楚去確定一下到底勇氣是甚麼。」
村長：「是嗎……露斯安、歐閣特……我這兒子就拜托你們了。」
露斯安：「我明白的了☆」
歐閣特：「喂、喂，露斯安，妳認真的嗎？」
露斯安：「同伴不是愈多會愈開心的嗎？」
歐閣特：「我們不是去玩的。」
露斯安：「我知道啊，不過，3個人不是會比2個人開心的嗎。」
歐閣特：「這、這個問題嗎？……唉，算了，隨妳喜歡吧。」
露斯安：「嗯，隨我喜歡，那麼就此決定吧。」
歐閣特：「唉。」
米加拉：「請多多指教，露斯安、歐閣特。好，去米蘭杜的冒險開始了！」
離開巴巴捷村之前，大家應到這裏最上方的房子內，總之，當你打倒了食人魔族的首領後，這裏的人便會送給露斯安「牆壁」、「石爆破」及「吃地者」這三種魔法。



巴巴捷村道具店出售物品一覽

物品	價格
HP回復藥+100	30G
MP回復藥+50	300G
拖鞋	50G
皮靴	100G
皮CAP帽	60G
皮盔	180G
皮盾	100G
小盾	400G

捷布拉洞穴內寶箱可取得之道具一覽

MP回復藥+50
MP回復藥+50
鏈子甲
腕力之藥
土之魔神
HP回復藥+400
300G

巴巴捷村武器店出售物品一覽

物品	價格
棍	200G
手斧	200G

CHAPTER 3
救命恩人是獸人美女？





戰勝食人魔首領時所得的大槌，其實是一件擁有5破壞力的武器，於是便可擊毀捷布拉洞穴內的紫水晶，經新的通道離開洞穴後，三人向着左上方走，來到了位於河邊的米蘭杜，不過，三人一進入便遇上了麻煩……
村民A：「你們是甚麼人！」
村民B：「是那班傢伙的同伙？」
露斯安：「請你等一等，到底你在說甚麼？」





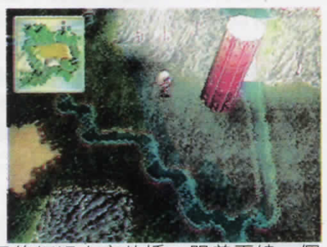
村民C：「不要扮作不知道了。大家將這班傢伙帶到艾恩（アーヤ）那裏！」
村民D：「對了，就這樣吧。」
鏡頭一轉，三人被帶到一所房子之中見這裏的年輕女族長艾恩。
艾恩：「發生甚麼事會這麼嘈吵的！」
村民：「我們捉到些可疑的傢伙。」
歐閣特：「呃，妳是！」
艾恩：「你是……！對了……你獲救了哩……太好了。」
歐閣特：「有甚麼好呀！是你們這些獸人襲擊我的村子的！我的家人和村民全部都被你們這些獸人殺了！而且我還因為妳而變成了獸人！好了，將我的身體復原吧！然後便是以妳的性命來償還我家人的血債！」
艾恩：「假如你是希望這樣的話……不過，我們並沒有襲擊你的村子，你的村子是被傳染病所滅，和我們無關的。我們是為了你……為了救你們而去你的村子的，不過，當我到達時已經太遲了……村裏的人差不多都死光了，村裏仍是一息尚存的就只有你，所以當時是迫不得已的，因為可以救你的方法就只有將你變成獸人。」
歐閣特：「不要說謊了！村子是被獸人所滅的！鄰村救了我的人們是這樣說的！」
艾恩：「他們是看錯了！」
露斯安：「喂、甚麼一回事了？」
艾恩：「他的村子裏面發生了傳染病。我們雖然是去救他的村，



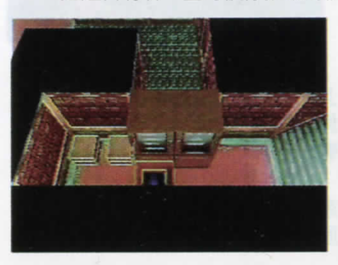


但結果村民幾乎都染上傳染病而死了，而他亦病了起來，隨時有生命危險，所以我便利用將他變成獸人來延長他的性命。利用獸人化所得的生命力，是可以將傳染病治好的。」
露斯安：「唔～。」
歐閣特：「妳要說甚麼也可以的吧。而且，若然你所說的是真的話，又為何要救我的村子？明明我的村子和妳們的村是沒有任何關連的！」
艾恩：「……這個……」
歐閣特：「怎麼了，答不出了嗎？」
艾恩：「……的確，我的村和你的村之間是沒有任何關係的。不過，我對你……我對你有着個人的關心。」
歐閣特：「……個人的……關心……？」
艾恩：「雖然你已經似乎是忘記了，但我是和你見過幾次面的……當我是另一種姿態的時候。」
歐閣特：「另一種姿態……？……呃！難道是那時的！」
艾恩：「想起來了嗎？是了，我之前在狼的姿態時，曾經因為中了獵人的陷阱而動彈不得。當流血的痛楚傳到身上，我以為已經不行的時候，就是你救了我的。你為我治理好傷勢，為我去找食物，而為了令我溫暖起來而抱着我。在我的傷治好之前，你一直都在我的身邊。野狼對於受過的恩惠是不會忘記的，更何況你是我的救命恩人，為了你即使是犧牲性命我也是覺得高興。狼的情誼是深到這地步的。」
歐閣特：「……就、就算這個是真的也好，但為何又會有獸人襲擊其他村鎮的傳聞的？」
艾恩：「……我們的確有做過這樣的事。」
歐閣特：「哼！說得倒冷靜吧。」
露斯安：「不過，是有甚麼原因的吧？」
艾恩：「是的。事實上，我們村子的孩子是被黑武士（ブラック・ウォーリア）捉了作為人質的。因為他說不聽命令的話便會將孩子們殺掉，我們才迫不得已去襲擊其他的村子。不過我希望你相信，我們亦並非喜歡這樣做的。」
露斯安：「黑武士？」
艾恩：「是的。某天他突然出現，將孩子們……」
露斯安：「之後又怎樣了？」
艾恩：「我們只有順從他……」
米加拉：「一定是一次又一次要你們做同樣的事情的了！」
露斯安：「人質嗎。」
歐閣特：「……露斯安、妳在想甚麼了？」
露斯安：「哈☆我想到一個好辦法了！我們會去將人質救出來，所以妳們不要再去襲擊其他的村鎮了，好嗎？」
艾恩：「真、真的嗎？」
露斯安：「不要緊、不要緊的☆對嗎，歐閣特、米加拉。」
歐閣特：「……」
米加拉：「我會跟露斯安妳一起去。無論如何，地熊族的戰士也沒有理由讓女孩子一個人去危險的地方的。」
露斯安：「多謝你，米加拉。歐閣特呢？」
歐閣特：「……我知道了。」
露斯安：「就此決定吧～！」
艾恩：「很多謝你們。」
歐閣特：「我、我要在此聲明呀，我是為了露斯安而去的，不是為了妳們的呀。」
艾恩：「……是的。不過……我仍是很多謝你。」
歐閣特：「……呃、啊。」
米加拉：「唉，人類真是不率直的哩。」
露斯安：「好、那麼，我們出發去救那些被黑武士捉住的孩子了！」
米加拉：「啊！」
露斯安：「……呃？那些孩子是被困在哪裏的？」
米加拉：「露斯安妳真是的～。」
艾恩：「他們是在尼基安塔（レギオンタワー）之中，位置是從村西離開再過了橋的地方。」
露斯安：「是嗎！好，大家出發吧！」
米加拉：「目標是從村西離開過橋後的尼基安塔哩。」
米加拉的對白就像是在說明一樣。
不過，在離開之前，當然是先在村內聽一下有甚麼情報了……
艾恩：「村民對你們的印象似乎不是太好，說不定其中會有人對你們說些無禮的話的，請你們一定要原諒他們才可。」
「不要忘了這個是給你們的試練，假如你們逃走的話，我們即使追到天腳底也會找到你們的。」
「我沒有理由信任你們的。」
「離開這個鎮後向北走便可到達尼基安塔。」
「艾恩她為何要拜托這種流浪者的呢……沒有必要用到獸人化來救他的性命的吧。」
「從尼基安塔一直向北走，有一個稱為山羊之穴（やぎの穴）、可離開荒野的通道。」
「艾恩已經通知了我們的了。好了，過這橋吧……孩子們拜托你們了。」



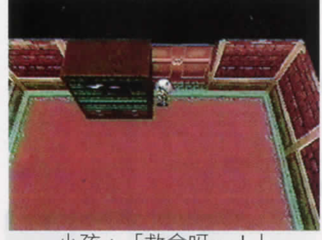


就如村民所說的一樣，離開村子後經過上方的橋，跟着再繞一個圈，便可到達尼基安塔，這裏新出現的敵人巫師（ソーサラー）是種會使用多種魔法的敵人，由於魔法的殺傷力一般都會較普通攻擊為大，所以最好能先行擊倒他們。
這迷宮有着一些可被你推動的櫃，其中1樓右下方的寶箱最初是沒有辦





法取得的，各位大可暫時死心繼續前進，不過當到達3樓時會發覺找不到前進的路，原來在其中一個櫃的背後是隱藏着門扉的，只要從旁邊將櫃推開，便可開門繼續前進，跟着你可在一個被柱包圍的寶箱內取得風之魔神，而那些被捉住的小孩則被困在離那裏不遠之處……



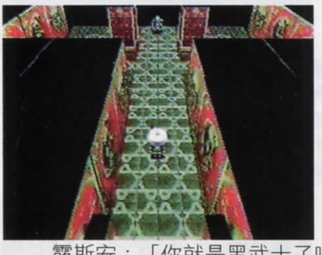


小孩：「救命呀～！」
露斯安：「呃！你們是！？」
小孩：「我們是米蘭杜的小孩，救我們離開這裏呀！」
露斯安：「知道了！我現在就來救你們！」
露斯安嘗試打開牢房的門……不過，門並沒有被打開。
露斯安：「……唔，打不開……」
米加拉：「哈哈，這對人類的女孩來說是不可能的。交給我吧！讓你看看地熊的力量！」
米加拉嘗試打開牢房的門……不過，門並沒有被打開。
米加拉：「打不開嗎……好，今次我認真的了！」
米加拉用力嘗試打開牢房的門。
米加拉：「我～唏！！」
米加拉亂叫着嘗試打開牢房的門。
米加拉：「唔、唔！！」
米加拉用盡全身氣力嘗試打開牢房的門。
米加拉：「我唏！」
「咻～」
露斯安：「……」



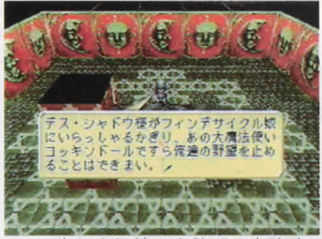


歐閣特：「……」
小孩：「……」
……一陣不愉快的沉默覆蓋着四周。
米加拉：「……哈哈、哈哈哈、哈哈哈哈哈哈……對不起。」
小孩：「……看來不打倒這座塔的主人的話，這門扉是不會打開的了。姊姊們，去將壞人打倒啊！」
露斯安：「明白了！」
經牢房旁邊的門再往上走，露斯安她們終於找到了那位黑武士……





露斯安：「你就是黑武士了嗎！」
歐閣特：「你是為甚麼目的而幹這種事的？！」
黑武士：「……甚麼，這很簡單吧。我要將這國家據為己有，就此而已。」
米加拉：「那麼，將米蘭杜的小孩作為人質，迫村民向人類襲擊也是為了這個原因？」
黑武士：「沒錯。因為他們對我們來說是很適合的棋子。」
露斯安：「不可原諒！」
黑武士：「……嘿，扮勇者嗎？那麼，我即是邪惡的大魔王了嗎？好吧，反正有空，就試試你們的實力吧！」
黑武士會和兩名巫師一起出戰，總之，只要你有一定的HP，同時先集中擊倒兩名巫師，那麼應該是可以很快打敗他的（戰勝時可同時得到一件護手GAUNTLET）……
黑武士：「……我實在是太大意了……但是，不要以為這種程度便可以取勝啊，我只不過是個小角色罷。只要死影大人DEATH SHADOW（デス・シャドウ）一日在費迪沙魯城（フィンデサイクル），就是那個大魔法師國基杜亦不可能阻止我們的野心的。死影大人萬歲……」





當三人打算回去救那些小孩時，只見石牆上草草地寫着一些看來是用爪刻上的字……
「姊姊們，多謝妳！我們先行一步回去米蘭杜了。姊姊們亦請隨後趕來，等着妳的啊。」
回到米蘭杜之後，三人先去了找艾恩……
艾恩：「孩子們已經平安無事回到親人身邊了。各位，真的很多謝你們。」
露斯安：「黑武士說過甚麼死影的，到底是甚麼事呢？」
艾恩：「黑武士是死影這個邪惡魔法使的部下。」
米加拉：「邪惡魔法使？」
艾恩：「嗯。」
露斯安：「被魔法的力量所俘虜着哩。師父他亦經常說着，不可以被力量所支配的。」
艾恩：「就如妳所說的一樣。死影力量的核心，是在一個遠離這裏，稱為費迪沙魯城的地方。那裏是死影的根據地，死影所策劃的一切壞事的中心地。死影他現時陶醉於自己的力量，想將這個國家據為己有，同時利用3名實力高強的部下，在各地撒佈鬥爭和混亂。」
露斯安：「這3名實力高強的部下之中，有一人已被我們打倒了嗎！」
艾恩：「是的。」
露斯安：「哈☆我想到一個好辦法了！」
米加拉：「甚麼、甚麼？」
歐閣特：「露斯安……難道……」
露斯安：「由我們去將死影打倒吧！」
歐閣特：「妳瘋了嗎！這種事肯定是不可能的！」
露斯安：「是嗎？米加拉你認為如何？」
米加拉：「唔～雖然我是不喜歡可怕的事，但若是露斯安妳去的話，我也會跟着一起去的。」
歐閣特：「……唉。」
露斯安：「就此決定吧～☆我們去費迪沙魯城打倒死影吧！」





艾恩：「要去費迪沙魯城的話，就必須經過大海，所以一定要找個地方取得船隻才可。你們可以去一趟在北面砂漠地帶的威達尼斯鎮（ウィルダネス），因為在那裏說不定可以知道有關可取得船隻地點的資料。從我們的村經過3條橋後，有一條可通往威達尼斯鎮附近的隱藏通道。」
露斯安：「怎樣了、歐閣特。」
歐閣特：「……知道了、知道了。我也一起去。」
艾恩：「呃、歐閣特先生……關於獸人化的事……」
歐閣特：「就這樣便可以了，既然之後要繼續旅程的話，保持着獸人會較有幫助。不過，妳們要停止襲擊其他村子了。」
艾恩：「……是的。不過，請你相信我，為了要救你，所以才只好將你獸人化。」
歐閣特：「我倒寧願就那樣死掉算了……」
艾恩：「呃……」
露斯安：「怎可以向救命恩人那樣說話的！」
歐閣特：「不要多管閒事了。」

露斯安：「甚麼！」

艾恩：「露斯安！……夠了。我也明白到歐閣特討厭我的心情的……不過我實在不可能對他見死不救！因為我無論如何也希望他可以活下來……」

歐閣特：「……原來如此。」

艾恩：「很對不起。」

歐閣特：「不……是我不對。我也說得太過分了，我可以活下來明明是全靠你的……對不起。」

艾恩：「歐閣特先生……」

歐閣特：「……打倒了死影之後……」

艾恩：「呃？」

歐閣特：「打倒了死影之後我會回來，那時候幫我回復本來的身體吧。」

艾恩：「是、是的，我很樂意。」

露斯安：「哈☆這就解決一單了☆」

艾恩：「露斯安，我有些東西要交給妳的。妳會收下嗎？」

露斯安：「哈☆甚麼？甚麼？禮物？」

艾恩：「可以這樣說的……是禮物哩。我要將自己擁有的魔法傳授給妳。」

露斯安：「嘩，多謝妳。」

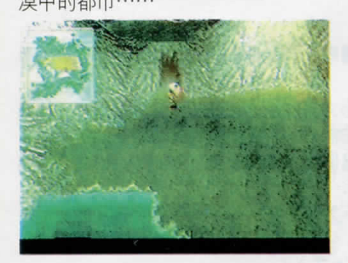
今次露斯安可從艾恩那裏學會「空破」、「龍捲風」及「巨像兵」這3種咒文。

露斯安：「厲、厲害呀。」

艾恩：「如果可以對你們的旅程有幫助就好了……」

露斯安：「會有很大幫助的！」

三人離開米蘭杜之後，今次連續經過上方的數條橋，來到了山羊之穴，這裏並非迷宮，一下子便可通過。通過洞穴後向着右上方走，會找到一個位於砂漠中的都市……





米蘭杜村道具店出售物品一覽

物品	價格
HP回復藥+100	30G
HP回復藥+400	300G
MP回復藥+50	300G
皮裝甲	150G
鏈子甲	600G
皮CAP帽	60G
皮盔	180G
皮盾	100G
小盾	400G

米蘭杜村武器店出售物品一覽

物品	價格
短刀	100G
古羅馬兵士刀	500G
棍	200G 150G
長刀	580G
矛	110G
標槍	500G
手斧	200G
雙刃斧	800G
弓	80G
長弓	300G

尼基安塔內寶箱可取得之道具一覽

HP回復藥+400	MP回復藥＋50
馬來小刀KRIS KNIFE	500G
敏捷之藥	風之魔神

CHAPTER 4
米加拉大平賣100蚊隻！？

來到威達尼斯前面時，3人並沒有馬上進入這都市……

米加拉：「你們兩個在這裏等着吧。我會去查探一下情況。」

露斯安：「沒問題的嗎？」

歐閣特：「大家一起行動的話會較好。」

米加拉：「好了，這裏就交給我吧。」

米加拉自己先行入鎮，但過了一段時間後仍未見他回來……

歐閣特：「真慢。米加拉這傢伙，在幹甚麼呢？」

露斯安：「我們亦走進裏面吧。我擔心米加拉啊。」

歐閣特：「嗯。」

兩人入鎮後，只見有一大群人圍了在鎮的中央，似乎在進行着甚麼買賣似的……

主持人：「各位，我們到了一隻活的雄性地熊啊！買吧、買吧！」

「50！」

「60！」

主持人：「60金幣，好了，還有沒有其他的呢？」

「100！」

主持人：「100！成交！」

米加拉就這樣被一名外表極不尋常的女性帶走了……

露斯安：「米加拉100金幣？甚麼事了？」





歐閣特：「難道會是被賣掉了！？因為這都市是容許奴隸買賣的。」

露斯安：「不得了！一定要將他帶回才可！」

兩人於是先到鎮上收集情報……

「這個鎮是容許奴隸買賣的。甚麼、奴隸也並非完全是一件壞事來的。」

「喂喂，成為奴隸時你估會是怎樣的心情的呢？」

「奴隸們一定會對於因為有了我們才可以過些有文化的生活而感到幸福的。」

「剛才拍賣的地熊，即使是勉強一點我也想買牠回來。」

「因為這是工作，所以我對奴隸制度亦沒有甚麼特別的感覺。」

「有關奴隸的用途是有法律嚴密規定的。對奴隸使用暴力或是不適當的對待都是不容許的。假如破壞規定的話，當然便會受到重罰了。」

「這裏是威達尼斯。向南走是米蘭杜，東面則有一個廢坑。」

「這裏是容許奴隸買賣的。因為奴隸是些自己甚麼也幹不來的人，被我們買下來還會較幸福。」

「呃？買了剛才那地熊的客人？唔，是在這一帶沒見過的陌生面孔。」

「若是帶走地熊的人的話，則離開威達尼斯向東面走了。」

「離開威達尼斯後向東走，有一個現在已經沒有再用的廢棄礦坑。據說在廢坑之中，有一些不能使用魔法的受咀咒地面。」

「在奧特斯（オーケンシールド）裏面，住着一種稱為蜥蜴人LIZARD MAN（リザードマン）的種族；顧名思義，即是指一些半人半蜥蜴，他們用雙腳來行走，雖然未及得上人類，但亦算是相當聰明的。」





「進入這牆壁的洞穴後，在地下是有一個房間的，在那裏住了一位很難取悅的隱士。據說他只會將幸運分給自己所喜歡的人。」

「啊，果然發現了這裏，看來是擁有相當敏銳的觀察力和推理能力哩。假如要自稱是魔法使的話，就一定要這樣才可。好，我喜歡你。若你能好好的完成迷宮的話，我便會傳授給你購物（買物）魔神。」





離開威達尼斯後，眾人沿着砂漠上方向東前進，途中會遇上一塊路牌，跟着從這裏折向下方，便可來到廢坑之中。這時候，那位買下米加拉的神秘女性「影后」SHADOW QUEEN（シャドウ・クイーン）正在說着關於米加拉的事……





影后：「今日買回來的奴隸，的而且確是地熊的戰士一族的兒子，若將這傢伙交給食人魔軍作人質的話，說不定可以令他們和地熊的戰爭變得有利起來。這樣的話，死影大人亦一定會很高興的。小心不要被他逃掉，同時亦不可以殺掉他，因為是會降低價值的。」

兵：「是～。」

影后：「假如被他逃掉了的話……嘿嘿、你知會怎樣的吧……」

影后的眼發出了妖艷的光芒……

兵：「是、是的～」

到露斯安兩人來到洞穴時，影后和她的部下已經不在了，不過剛才的對話卻已經全部聽進兩人的耳裏面了……

露斯安：「聽到了嗎？」

歐閣特：「唔。」

露斯安：「地熊和食人魔的戰爭已經被我們解決了哩，若是知道這件事的話……」

歐閣特：「就即是再沒有要讓米加拉活下去的理由了。」

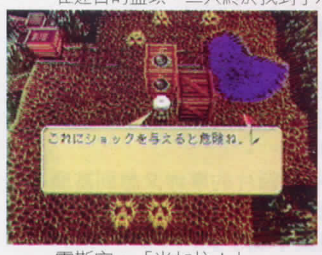
露斯安：「一定要在他們發覺這件事之前將米加拉救出來！」

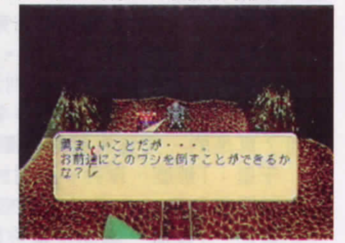
這迷宮有兩點是和普通迷宮不同的，首先是那些有着骷髏樣子的地形，由於站在這些地方之上是不能使用魔法的，所以打算唸咒之前最好先看清楚；另一方面，廢坑內有着一些有炸彈標記的箱子，這些箱子平常是不會讓你破壞的，但在戰鬥中卻會在受到攻擊時爆炸，至於弄爆它的傻瓜？當然是會被炸傷的了。

迷宮之中四處也有一些放在鐵軌上的車，你雖然可以推動它們，但若是要破壞它們的話，則要先取得迷宮內的鐵槌才可。

除此之外，由於米加拉在這段故事中是不在隊伍的，戰鬥的難易度其實是提高了的，另一方面，這迷宮的立體感很強，特別是車軌上的分叉路，有時候單靠正常視點會看得很辛苦，間中改用SS原創視點會有一定幫助。

在迷宮的盡頭，二人終於找到了米加拉，但同時亦遇上了影后的部下……





露斯安：「米加拉！」

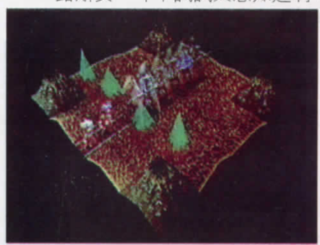
米加拉：「露斯安！歐閣特！」

兵：「你們是甚麼人！」

露斯安：「我們是來救米加拉的！」

兵：「你們雖然是很勇敢……但你們可以將我打倒嗎？」

露斯安：「不試試又怎知道啊！」





戰鬥開始。由於這首領是騎兵系，使用的武器有着貫穿前後列的特性，若你將兩人走在一起便很容易成為串燒的對象，而且這首領在攻擊時會盡量選擇露斯安為目標，所以在下的戰法是由露斯安不斷使用牆壁的魔法，再由歐閣特從其他位置進攻，由於在露斯安面前形成的牆會替她擋去首領的攻擊，只要每次牆壁被破後都馬上補充，兩人便幾乎可以不用受傷來完結這場戰鬥。戰勝首領時，你更會同時得到一柄三叉戟TRIDENT（トライデント）……

米加拉：「得救了。」

歐閣特：「去偵察反而被人捉住，這樣毫無意義吧。」

米加拉：「很對不起。」

露斯安：「既然沒有事就算吧，好了，快點離開這種地方啦！」

三人離開後，影后亦回來了……





影后：「竟然被他逃掉了！唏、你這沒用的傢伙！不過，想不到那個叫米加拉的地熊會同伴，而且還竟然將食人魔族打倒了……！我實在是太大意了！我一定要親手將你捉住，脫你的皮！」

回到威達尼斯鎮後，大家可以先到外牆上方的房間，這時候房子的主人會將購物之魔神送給你，基本上，這魔神的用途是讓你在任何地點都可以購買回復HP或MP的道具，而且價錢和一般道具店相同。

另一方面，站在上方的女孩子這時亦會送給你「護盾」、「吃魔者」及「降速」這3種魔法。

在威達尼斯整理好裝備後，今次眾人便向着東南方的龜之穴出發……

威達尼斯鎮道具店出售物品一覽

物品	價錢
HP回復藥+100	30G
HP回復藥+400	300G
MP回復藥+50	300G
皮靴	100G
護腳	200G
皮甲	150G
鏈子甲	600G
小盾	400G
圓盾	800G

威達尼斯鎮武器店出售物品一覽

物品	價錢
短刀	100G
古羅馬兵士刀	500G
大鎌刀	150G
長刀	580G
矛	110G
標槍	500G
手斧	200G
雙刃斧	800G
長弓	300G
弩	1000G

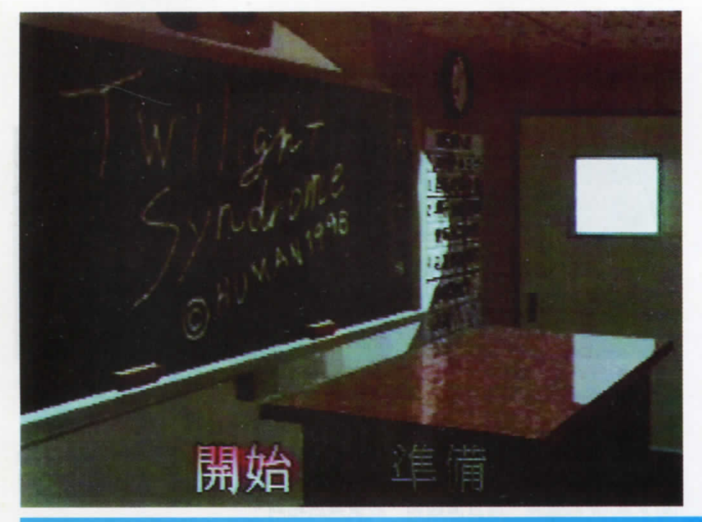
廢坑內寶箱可取得之道具一覽

HP回復藥+400	護符	MP回復藥+50	MP回復藥+200
鐵槌	水之魔神	火焰之杖	精神之藥

世界地圖

A 比拉哥迪塔（ピナコテイクの塔）　B 開拓村（開拓村）
C 巴巴捷村（ババチョップの村）　D 米蘭杜（ミラドール）
E 尼基安塔（レギオンタワー）　F 捷布拉洞穴（チチボラの洞穴）
G 威達尼斯（ウィルダナス）　H 廢坑（廃坑）
I 奧特斯（オーケンシールド）





TWILIGHT SYNDROME~探索編~
迷離夜症候群 ~探索編~



TEXT：榕樹頭ARES

《上回提要》

在千里的警告下，美荷、由歌利及千里三人便唯有立刻回程。當差不多到出口時三人便進入了洗手間，但在水漕洗手時傳説中那沒有眼的幽靈竟在門外出現，加上由於美荷突然為他拍了照，看來似乎已無意中闖禍了……

由於老人是拖着狗的，故隨着那狗的呼吸聲越來越大，三人亦得知老人已漸漸接近。

美荷：「……等、等一等啊老伯！！你想入女洗手間嗎！！」

此時，狗的呼吸聲遠了。

老人：「站着，菲拿士特。」

美荷：「……吓？？」



老人：「對不起，原來這裏是女洗手間嗎？真不好意思，我立刻便會站開些。

哦，會有如此的反應，相信不會是幽靈吧，於是三人躡手躡腳地行到洗手間門前，在眼前的，便是傳説的太陽眼鏡老伯，那沒有眼的幽靈。

千里：「由歌利，不用擔心了，那個人可不是幽靈哩。」

由歌利：「不、不過如有甚麼不妥！」

老人：「是菲拿士特的原因嗎……這頭盲導犬可是我的眼睛呢，牠可不容許人對我作出威脅的，不過就總是欠缺了一點禮貌。」「我叫坂井，是住在這　附近的，與菲拿士特散步可是我每天必做的。」

由歌利：「…………」

千里：「那、那麼……坂井先生，你很熟悉在這裏附近……的嗎？」

由歌利(輕聲地)：「等……等，千里妳做甚麼呀……」

千里(輕聲地)：「對不起，由歌利，這可更清楚這地方。」

坂井：「原來這樣，這裏大概……」

千里：「有聽聞過這裏的過去嗎……不過你為何會這種時間散步的呢……？」

坂井：「為甚麼在這麼晚散步嗎？由於日間比較熱，以我的年紀可不能這麼不小心，於是唯有在晚上散步。不過以我所感覺到，因為此時間及我又不認識附近的人，因此而令不少人以為有鬼怪出現哩。」

千里：「那麼……我又可請教一些問題嗎……」

坂井：「甚麼事呢？」

千里：「你知道在石樓梯上有一座鳥居嗎？我們剛才曾在那裏拍照。」

坂井：「甚、甚麼！？不行不行，妳們呀……為甚麼這麼隨便於晚上在這裏拍照，不論如何，記着將那些相片燒了，定不要留着……絕對要記着啊。」

千里：「我們知道了，那麼我們回去了……」

坂井：「妳們這樣我便放心了……可是，後生女啊，這樣的時間隨便出來遊玩真令人擔心啊，要來玩的話也在日間嘛。」

千里：「係……再見了。」

坂井：「行吧，菲拿士特。」

跟着，傳説中的「幽靈」坂井老人便與其盲導犬離開，只剩下三人在洗手間前。

美荷：「……哼，那老伯究竟攪甚麼的？竟説兩次甚麼隨便隨便，這樣帶着狗倒不自己想想。」

由歌利：「好了好了，他到沒有對我們不利呀。」

美荷：「可是，要人家將辛辛苦苦拍得的照片燒了，這又算甚麼呀？真是的，究竟有甚麼企圖！」

千里：「那麼，岸井……對於有關照片的事妳又想到甚麼？在我來説便感到了一些不好的預感了。」

美荷：「甚麼，逸島前輩妳説笑了嗎？」

千里：「…………」

翌日，於雛城高校用以處理廢物的小型焚化爐前，逸島千里正獨自一人站在爐前。剛發現千里的岸井美荷正跑向她。

美荷：「逸島前輩！」

千里：「甚麼事？」

此時，美荷從口袋裏拿出一張照片。

美荷：「噔！HEY，看看！今次感覺到了吧！這可是心靈照片哩！最初看到時的感覺，真的差點令我的心臟也停止跳動哩！」



照片本來是千里及由歌利於鳥居前合照的，但千里竟看到相中自己及由歌利的頭竟給一束紅光貫了，而且位置更移動了，可説是真正的「腦袋搬家」。

千里：「…………」

美荷：「喂喂，利害嗎？這個可是真真正正的哩，怎樣。」

千里：「……岸井，這張照片究竟有誰見過？」

美荷：「唔，這可是真傢伙哩，當然逸島前輩可是第一個看到

的啊。逸島前輩，妳這的反應……是期待中的結果嗎？」

千里：「不要説笑了，岸井，這個還是扔掉好些。」

美荷：「……甚麼？」

千里：「趁由歌利還未看到之前還是扔去燒掉好些。」

美荷：「怎麼快説這話……這可是我的照片呀？！我可會因這照片而發達的呀！」

千里：「那麼……可是，絕對不能，這個還是不要拿着好。」「……唔，岸井，那張照片可給我再看一次嗎？」

美荷：「咦，怎麼？不能説真傢伙是偽造的啊。」

正當美荷將照片交給千里時，千里竟一手將照片扔進焚化爐中！隨着紅紅的烈火，傳説中的心靈照片便化成灰燼。

美荷：「嘩！！我的照片呀！我……我的照片呀……」

千里：「真的十分對不起，不過……」

美荷：「很差勁呀……逸島前輩，妳這行為，那麼傳説怎樣了。」

説罷，美荷便立刻拔足跑掉，只留下千里一人。放學後，深深不憤的美荷跑了去找千里及由歌利

美荷：「聽着啊！逸島前輩，真可惡哩！那張超常現像的相片可是我的啊，為甚麼未經我同意燒掉它！前輩妳最好給我一個解釋，這可不是能容許的行為啊。」

由歌利：「千里妳看過那照片嗎？」

千里：「由歌利妳最好還是不看好。」

由歌利：「怎麼，很恐怖的嗎？」

美荷：「急性心臟衰竭啊，如前輩妳看過那現像定必嚇得口也叫破了哩！」

由歌利：「哎吔，我還是不看好了。」

美荷：「嚟吖前輩，求求妳吖，再去一次探險好嗎？」

由歌利：「吓？」

千里：「不行啊由歌利，真的不要！」

美荷：「哼，那麼便賠償扔掉我的相片的損失吧。」

由歌利：「呀，不要再吵了，沖曬的費用由我來付吧。」

美荷：「怎麼，這樣便解決了嗎！這可是不服氣的問題！」

由歌利：「還不行嗎，怎麼鬧得這樣僵。明白了，就這樣吧……」

美荷：「多謝妳！那麼，就約定今個星期六吧。」

跟着，由歌利及美荷便離開了，只留下千里一人在喃喃自語。

千里：「真是的，那我究竟為誰扔掉那照片啊……」

星期六晚上，I公園中，由歌利、美荷及千里三人剛開始「第二回合」的冒險。

由歌利：「結果又要回來這裏，我們……」

美荷：「概然來到這裏便不要説這些話了，前輩做任何事也要向好的一方面想啊。」

跟着，三人便一直向右面的頭橋直行，突然，美荷的傳呼機響起來(編者按：在日本女高校生帶着傳呼機可是潮流來的，讀者們不要向「好」的一方面想，這故事可是鬼故，不是××村！)

美荷：「是誰CALL我呢？」「呀，是原本約好今天遊玩的朋友，他們正在北上的俱樂部哩。」

千里：「是嗎，在星期六今天嗎。」

由歌利：「呼，怎樣？妳覺得在這裏成為蚊子的大餐會開心些嗎？」

由歌利：「唔，與前輩們一起好像好些啊。」

由歌利：「不要……很反胃呀……」

之後，三人便繼續向前進發，不久便到了散步徑。

千里：「由歌利，這裏是通往散步徑的，怎樣。」



由歌利：「那裏很暗的嗎？不會有危險吧？」

千里：「這個可不知道……反正也準備進入吧。」

當進入散步徑後，右手面是有一些小道的，於三人便在第二個入口進入，在進入小道後向左行三人便看到一張舊的公園地圖。

美荷：「前輩，這張污糟邋遢的地圖是甚麼來的？」

千里：「由歌利，來呀，過來看看……」

由歌利：「咦？在樓梯前的是鳥居……這個，神社？咦，這裏……是現在我們所行的地方啊。」

美荷：「那裏？是有神社的嗎？」

千里：「……那個停車場原本是一座神社啊，是由於甚麼理由而沒有建起嗎……抑或是毀壞了嗎，那麼又是誰弄毀了呢……」

美荷：「這個究竟是甚麼公園來的，看，在空氣這樣好卻又是『邊境極地』的地方建起停車場，導致這麼多車輛在此出入……」

千里：「……是了！各位先不要想這事！一定是有甚麼事發生了的……是有甚麼錯誤要掩飾吧，根本不是甚麼不可思議啊！」

由歌利：「等等啊千里，究竟妳為甚麼突然這樣氣惱？怎麼一回事，突然……」

美荷：「為甚麼突然變得這樣可怕啊，逸島前輩。」

千里：「…………快些到那些吧，由歌利。」

跟着，三人便向左前繼續前進，不一會，她們看見前面有一群與上次一樣的螢火蟲在飛舞着。

由歌利：「這是甚麼！」

美荷：「嗚，這樣的氣氛，果然要回去了嗎……」

千里：「嗨嗨，嚷着要今天來這裏的不就是妳嗎，為甚麼説出這些話呀。」

美荷：「嗚……」

千里：「那麼，跟着這條路繼續行吧，頭橋是在這裏的相反方向呀，由歌利，行吧。」

美荷：「前輩，來吧來吧。」

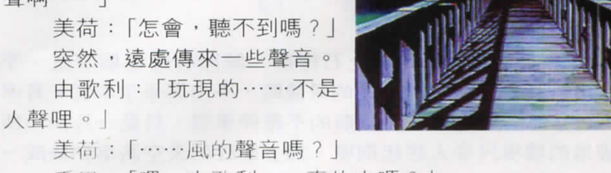
於是，三人便掉頭及在原來的出口出回散步徑，當經過電話亭時，美荷便先打電話覆CALL。

美荷：「請等等前輩，待我打個電話先。」

電話接通了，但話筒只傳來一陣震耳欲聾的音樂聲。

美荷：「呀，不好意思，我是叫岸井的……吓？……岸！井！……肥沼由由子在這裏嗎？」「呀，由子？吓？改到了MAMA？為甚麼不聯絡我啊，怎行啊！聽不到，不可以近一點耳筒嗎？音樂聲好勁呀……嘩，妳的聲音怎麼了！聲起來很疲倦呢？……嗚，一會兒還去卡拉OK？我？……唔，去呀，……唔，係係，知道知了，再見。」

之後，三人便行到了頭橋的橋頭。



由歌利：「看來樣子沒有甚麼改變……？」

千里：「咦，沒有雀鳥的叫聲啊……」

美荷：「怎會，聽不到嗎？」

突然，遠處傳來一些聲音。

由歌利：「玩現的……不是人聲哩。」

美荷：「……風的聲音嗎？」

千里：「喂，由歌利……真的去嗎？」

由歌利：「行吧……」

跟着，當三人便步過橋面時又聽到一些聲音。

由歌利：「千里，……那聲音……」

千里：「妳們二人繼續如此前進吧，絕對不要望向水面呀！」



由歌利：「行快些呀。怎樣這條路這麼長的……好，跑吧」(編者按：這時千萬不要拍照！)

千里：「唔！」

這時，三人便立刻向橋的另一面拔足狂奔，可是由於體力有限，故最後也只得「拋錨」及在橋上喘氣。

由歌利：「究竟攪甚麼……這橋為甚麼這樣長的啊……快逃去橋的岸邊方向吧……」

美荷：「我，走不動了……」

千里：「……咦，那聲音……聽不到了。」

由歌利：「……回去吧，絕對不行了！」

美荷：「逸島前輩，快些吧！」

於是，三人便唯有立刻撤退，可是正當她們轉身時，美荷似乎看到了甚麼東西。

美荷：「前輩！那……是甚麼！？」

意識地，由歌利及千里二人同時望向美荷所指的地方，不過似乎不看好點了，漆黑中她們發覺在上橋的起點處竟是一座鳥居，而且不知何時鳥居後更有一座神社，怎樣，剛才有這些東西的嗎？不行了，還是極速撤退吧，立時，三人立刻拔足便逃！不經不覺，三人已跑過了橋，不過事情又怎會這樣簡單的，她們已到了石樓梯附近。

由歌利：「這裏……怎麼會到了這裏……」

千里：「由歌利，靜些。」

美荷：「逸島前輩，剛才的聲音……妳為甚麼叫我們跑……那、那張相片真的被詛咒了嗎」

千里：「相片……？唔，大概有甚麼關係吧。」

美荷：「…………果然，作祟了嗎……？我的原故……？」

千里：「唔……岸井妳也看到那舊的地圖是有一神社吧，我……感到那神社總是有甚麼似的……相對來說妳的原因應不會有甚麼壞影響，那照片只要引子而矣。」

由歌利：「夠了夠了，我不想再聽了！」

千里：「請再稍等吧由歌利，再給我一些時間吧，石樓梯上的鳥居後……再去一次好嗎……」

由歌利：「明白了……但千里，一個人去總不行吧，我與妳一起去吧。」

千里：「多謝妳……由歌利……」

於是，三人便再行至石樓梯前，但正當由歌利及千里二人想步上石樓梯時，一陣叫聲突然出現。

美荷：「前輩，這悲鳴……。」

由歌利：「這裏……真的是我們所知的I公園……？」

千里：「妳的想像力可十分大哩……那現在我們不是眼毛看到，耳聽到嗎……提起勁吧……鼓起勇氣傾耳細聽吧。」

美荷：「吓……？傾耳細聽……？」

千里：「行吧。」

跟着，由歌利便一人步上石樓梯，解開神社這個謎底。不過，當由歌利看到「停車場」的的景像時，不由得呆了半響。耳邊盡是混雜了唸經聲的風聲，眼前的不是停車場，只是一片頹垣敗瓦，破落的環境只令人想起刑場，加上血紅的天空將事物染成一片紅色……

由歌利：「…………」「怎麼了，千里，這境像……真的……真的是這裏，街中的I公園……？」

千里：「由歌利妳也見到嗎？」

美荷：「咦，前輩！……究竟妳們看到甚麼！？唓，請不要開這種可怕的玩笑啊。」

由歌利：「我……曾經在夢中看過此情境……？」

千里：「唔，等等，妳在想像中看過……這死亡……唔，被殺的人的思念嗎……」

美荷：「前輩，這裏有很殘酷的氣味呀——！」

千里：「是刑場啊，很像……這樣強烈的感受，究竟是……」

美荷：「怎可能……究竟甚麼事，怎會如此的……？」

千里：「神社還在時，是神社還在的時侯啊……但是現在怎會毀壞了的？」

美荷：「咦前輩，我聽到唸經的聲音呀！」

由歌利：「那麼，立刻回去吧……」

千里：「……正有此意。」

由歌利：「對我們來說，已不可能還呆在這　呀……」

就在此時，一聲令人心膽俱裂的慘叫突然響起！

千里：「由歌利，快！快逃！」

立時，三人在極度驚慌的情形下跑離「神社」，直奔回石樓梯下。當然，在到達「安全」地點時三人已氣喘如牛。

千里：「由歌利…………」

由歌利：「…………千里，我們還有一件事未做的。」

千里：「甚麼事？」

由歌利：「在鳥居上拍照，那……能看到刑場的照片怎樣了？可證明因神社被毀而觸怒了幽靈……那麼，怎將全部事件解明呢？如今天開始……全公園也受到詛呪那會變成如何……」

千里：「唔，這也是有理由的……」

美荷：「不明白啊……我們可會因這此鬼怪作祟而死呀……」

由歌利：「行吧。」

美荷：「神啊，求你協助我們啊……」

跟着，三人便向右行。此時，從小丘上突然傳出一些汽車的聲音，當三人抬頭一看，原來是一輛貨車正後移泊車。但當到丘邊時，司機似乎並沒有停車的意圖。

千里：「……各位，危險呀！！」

正當千里發出聲告的同時，貨車已開始滾下小丘，直向三人滾下。由於貨車是從右面滾下，故意識地三人亦向左面逃走。

嗚哇！！隨着千里的一聲慘叫，跟着耳邊竟傳來一些水聲。

由歌利：「千里！千里！！」

美荷：「逸島前輩！！」

從聽到的水泡聲，千里已意識到自已正身處水中，但可怕的是她同時聽到有不少人在她的耳邊不斷喃喃細語，跟着無數的人頭在水中出現及衝向她，之後，千里已眼前一黑。

良久，千里被一陣急促的呼吸聲弄醒了。

坂井：「醒過來了哩。」

千里：「…………」

在千里的眼前，一名戴着太陽眼鏡的老人正蹲着，原來是坂井老伯，至於剛才的呼吸聲便是由盲導犬菲拿士特所發出的。

千里：「菲拿士特？是坂井先生嗎？」

坂井：「等等、等等，先不要動，妳還需多休息一會呀。」

千里：「呀……對不起，那……我的朋友們怎樣了……」

坂井：「呀，安然無事，很機靈地避過了來車呢。現在正跑了去找警察呀，跌落池中的便只有妳一人哩。」

此時，遠處已傳來警車的警號。

千里：「神社，傳來哭泣聲……有很憤惱的人……在水底……」

坂井：「今夜並沒有月亮嗎，慈悲的佛佗啊，他們越來越不自控了，可憐的樣子……這樣的事，真令人悲衰啊……」

千里：「…………」

坂井：「待我說出所知的事吧。在四百年前，這小丘是用來將



罪人斬頭的地方呀，除罪人外，還有打敗仗的士兵及甚麼也沒有做的領民，有男、有女、不論是年邁的、還是小孩。這樣，隨着首級斬下的同時，無數充滿哀怨的說話亦一重一重的沉重地積聚起來。」

千里：「首級被斬落，似乎令我想起了甚麼？……在這小丘滾下，骨碌骨碌地滾進了下面的水池及沉下池底吧。」

坂井：「正因為這樣，所以在池底傳出了甚麼氣味……處理的人並沒有甚麼方法可言，他們只在池底蓋上一層泥土，令那些首級埋起來，就這樣，無數的首級便繼續滾進池底。」「當時，這池散出瘴氣……弄至穀物腐爛、土地發生疫症，人們說這些不幸是由這裏呼喚出來的。於是，領主便想法子將那些幽靈鎮壓起來，所以便在刑場的行刑地方，即這小丘上建起鳥居及靈堂，跟着所有的事也平息了，直至最近……」

千里：「甚麼事呢？是這裏……」

坂井：「唔，我曾告知現在這裏附近的人，不過以前的這裏附近的人……可能是我的性格太乖僻吧，因此些對我的說話全聽不進耳，同時亦因此不放心妳們。」

說罷，坂井老伯見千里已沒有甚麼大礙，於是便準備離去。

千里：「呀，那……得到你的幫助，真的十分感激……」

坂井：「呼呼，我也很久沒有和女孩子說話哩，我也很愉快啊，唔，再見了。」「……行吧，菲拿士特。」

千里：「那麼……明天我到你家答謝你吧！」

這時，由歌利及美荷已趕回來。之後三人便會合了及離開了公園。在這時侯，相信已不須甚麼理由說明離開的原因吧。翌日，各人亦在新聞中得知意外的原因是由於貨車的波箱出現故障，但是，我們當然知道這並不是事情的真正原因……那些可憐的人們，為了令人知道他們的事情，唯有在寂靜的晚上以此訴說。



至於，由於當晚說了要到坂井老伯的家作出答謝，所以千里便在第二天放學後出發……當到達公園附近時，千里找來找去也找不到坂井老伯的家，於是便唯有向一名途人問路。

千里：「呀……不好意思，請問住在這裏附近的坂井老伯的家在……」

路人：「坂井先生？那帶着盲導犬、戴着太陽眼鏡的人嗎？」

千里：「是呀。」

路人：「是嗎，在這裏行第三戶後便是……妳是……坂井先生的孫女？」

千里：「吓？不。只是昨晚他救了我，所以今天親自來作答謝吧……」

路人：「……昨晚？怎會呢……救了妳的人，真的是坂井先生嗎？」

千里：「是……是呀，真的哩……」

路人：「坂井先生，於昨天黃昏時已在醫院去世了呀。今天晚上開始守夜哩……當時他已去世了，妳有沒有聽錯了。」



千里：「吓？那麼……那……那菲拿士特呢？」

路人：「呀，那頭犬？聽說在坂井先生死後那夜便掙脫了鎖鏈逃去了，他們頗要好的，現在……」

千里：「……是嗎，那，謝了……」

就這樣，一個月過去了。甚麼事情也沒有再發生，生活亦如日常一般，只要不時夢見那夜的事。但是，今天三人又再聽到一個傳說，那便是在公園的停車場的正中，一座奇怪的靈堂建起了……聽說是出於市民團體的要求，說這樣會令他們放心些。這，令千里更想起坂井老伯的話……

第二之傳說

音樂室的M．F



雨天，雛城高校。

下午，從擴音器中傳來一則校內廣播，一陣銀鈴般的女聲響起，由於校內是設有廣播部的，故這一則女學生的廣播並沒有令任何人特別注意。

「奧野老師、奧野老師，請盡快到音樂室……重覆，奧野老師、奧野老師，請盡快到音樂室。」

在廣播後，奧野老師便步向音樂室。

咯——

當打開音樂室的門後，奧野老師果然看到一名女學生。但，她可是「掛」在天花板上的，在奧野老師的面前，是一名剛吊頸自殺的女學生……

午飯時間後，在校內的學生貯物櫃附近，一班女學生正在閒談。

「呀——很倦呀，下午第一課是甚麼課呀？」

「選修啊，音樂課變成自修哩。」

「是嗎，那麼……是甚麼原因？」

「音樂室暫時禁止使用呀……這個也當然的，學校竟發生這樣糟的事情。」

「真令人難以置信哩。」

「喂喂，那個廣播部（MF）的對手是誰，知道嗎？」

「……龍一啡？這麼出名。」

「……他是誰呀？」

「妳不知嗎？！音樂部的奧野呀！」

「……晦晦，不要這樣大聲說呀。」

「怎麼會，究竟是甚麼原因呢……失戀？」

「是呀，聽說是哩……」

「等等，為甚麼會弄至這裏糟啊。」

「死心眼的感覺哩，怎麼，不是羨慕吧？」

「吓——？才不會哩。」

「不要說了。」



午飯後，在生物課的預備室中，由歌利正與北村老師說話。

由歌利：「早前的鑰匙，真的十分多謝。那，我可沒有用在不當的用途上，這麼可再借多一次嗎……不行嗎？」

北村老師：「那個嘛……且不轉彎抹角吧，被我猜中了吧？現在的教職單位，全部也非常緊張啊。」

由歌利：「沒有事的啊，之前也不是沒有問題嗎，好吧、吓——？求求你吖，阿SIR。」

北村老師：「老師，是老師呀……我可是老師啊，是妳的……」

由歌利：「都說沒有事嘛，一也可是一個好老師來的啊，我保証。」

北村老師：「……真好聽的說話啊。那麼，妳也知我是妳的老師吧，為甚麼要這樣接近我，有甚麼利用？」

由歌利：「呼，為甚麼樣説啊？甚麼令你有這感覺啊？」

北村老師：「呀，那時，當我的汽車壞了時為甚麼在這樣對待我？」

由歌利：「……那下雨天中？」

北村老師：「不是嗎？」

由歌利：「呼……」

北村老師：「……還強裝嗎？」

由歌利：「唔……那是，那只要引路罷了。」

北村老師：「吓？」

由歌利：「我嘛……當時只想到『這樣不錯吖』，真的沒甚麼意思，你怎麼會想到這裏。」

北村老師：「…………」

由歌利：「在我的結構上，總會有戀愛的觸覺吧。」

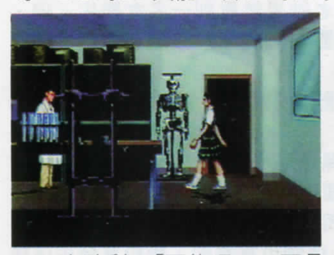
此時，上課鐘響起了。

北村老師：「哎吔，開始下午的課了，回去準備吧。嗱，鑰匙拿去吧，我回來後會忘記了鑰匙的事。但可不要被我發現妳有計劃地用在不當的地方。」

由歌利：「多謝老師，再見，我去了……」

晚上，在雛城高校中，由歌利、美荷及千里三人又開始其冒險遊戲了。

美荷：「前輩，在那時為甚麼面色也變藍了，是心臟發了霉嗎。2-D的MF與龍一那是可是事實哩。」





由歌利：「可能吧……可是，這不是沒頭沒尾、亂七八糟的傳説嗎？為甚麼要這樣相信呀？」

美荷：「怎會是單單的傳説呢，我可是甚麼角色啊，這可是真實的哩。」

由歌利：「但是我仍不大相信，對手可是教師哩，這的確令人難以相信……她應是定有甚麼理由自殺的，妳們呀，不是腦袋短路了碼？哼，這可是大姐姐的想法啊。」

美荷：「怎會不是啊。以前開始凡是這些禁斷之愛的結果，總是已決定是最不好破局呀……畫劇的最終回便是如此，怎樣。」

由歌利：「……妳以為這是與電視一樣的嗎？」

美荷：「發生地點可是現實啊，怎不會好些的！」

跟着，三人便繼續前進，並到達舊校舍中。

由歌利：「第一音樂室在那一層？」

美荷：「在三樓啊，於左面的樓梯可上到三樓，之後轉右便是。」

千里：「由歌利……妳的選修科不是音樂嗎？」

之後，三人便向左行，並在樓梯行上三樓，當到三樓時，她們便行到右面盡頭的音樂室。

千里：「岸井，天花板那裏怎麼了？」

美荷：「甚麼也沒有，不過總好像有甚麼似的。」

由歌利：「不要再説呀……」

跟着，三人便直行到窗前。

此時，由歌利用電筒照着窗前心裏想着：「多惱人的雨呀……」

之後三人便向左行至預備室，在預備室前，由歌利看到一座鋼琴。

由歌利：「鋼琴嗎……好像沒有甚麼，還是不理吧。」

跟着三人便向左行，準備先巡視音樂室一圈才進入預備室。當行至左面的牆壁時，美荷便留意到牆上的音樂家畫像。

由歌利：「怎麼了？」

美荷：「剛才，那傢伙的眼睛……好像移動了嗎？」

由歌利：「呼……妳的説話已不是新事哩。」

美荷：「呀，這可是命運的安排……」

千里：「……不過，妳有沒有細心看過MF的……」

由歌利：「等、等等啊，千里妳在説甚麼呀……」

美荷：「這個，我可是聽説回來的，MF其實是用鐵線來吊頸的。她先在天花板的隔音孔穿上鐵線，跟着便以鐵線來自殺，但奇怪的是鐵線怎可承受此重量……前輩，妳相信嗎？」

之後，三人便回到音樂室的左角，進入預備室。

由歌利：「這便是預備室嗎？」

美荷：「是呀，這便是奧野的房間，平常看不到的東西應在裏面吧。」

當進入預備室後，由歌利便想到書桌會否有東西留下，當然，這機會又怎可錯過。

由歌利：「書桌的櫃開不到嗎……」

美荷：「前輩，鑰匙呢？」

千里：「這可是私人的東西啊……第一，如果發現奧野真的是無辜的話，這便怎麼了？」

美荷：「不要再兜兜轉轉了，如果他真的是無辜的話便只有對不起，這樣也沒有問題吧！！但這個色情狂教師可不會是保無辜的。」

由歌利：「就這樣決定吧……看看有甚麼。」

美荷：「不會有事的啊！今次可不是第一次哩。」「Wait a minute！」

跟着，美荷便蹲下準備打開奧野的書櫃。

由歌利：「……真的打開哩。」

千里：「喂，由歌利，不打開不是更好嗎？」

美荷：「逸島前輩？不好嗎？不過我們三人一起來這裏已是共犯了哩。」「…………快來幫手吧！！」

「�」書櫃似乎鎖了。

由歌利：「……上鎖了？」



美荷：「畜牲，全部也鎖了呀！」

由歌利：「説甚麼呀，這不是比我們期待中的傳説好得多嗎。」

美荷：「怎麼了啊前輩，觀點好像改變了哩，不麼變得不像以往般的？」

由歌利：「証據啊，可疑的話便要找出証據，這不是甚麼古怪意見啊。」

之後，三人便在預備室中四處搜索，當行至門旁的月曆時，美荷似乎找到了甚麼。

美荷：「這月曆是不是好像有甚麼似的？」

由歌利：「不……不像有甚麼不對勁。」

千里：「…………」

由歌利：「千里？甚麼事？」

千里：「呀……唔，甚麼也沒有……」

跟着，三人又看到地上有一結他袋。

美荷：「在結他袋中的……是結他吧。」

之後，三人又看到書架。

由歌利：「是樂譜、結他的教科書，這是古典音樂的唱片……」

美荷：「只是些無關重要的東西哩。」

跟着，便是預備室左角的貯物櫃。

由歌利：「在貯物櫃中有……教師守則、地拖及鷄毛掃等等。」

美荷：「……沒有甚麼色情的東西哩。」

闖入寶山空手回，由歌利及千里似乎已不大滿意今次的冒險了。

美荷：「喂喂妳們二人，真的這裏不滿意嗎。」

由歌利：「這個還用多說嗎。唉，傳說果然只是傳說呀。」

美荷：「……怎會呢，不如直接問事件主角吧……」

由歌利：「跑去問奧野？結果又不是一樣嗎。」

美荷：「這樣嘛……還有一名當事人哩。」

由歌利：「還有一人……？多奇怪的說話，不要說那人是愛神丘比特呀。」

美荷：「甚麼，怎麼前輩不知道的？是最新話題的新版本傳說哩。」

由歌利：「不知道啊，是如何的？那最新的傳說？」

美荷：「那不如我們到事發現場說吧……」

於是，三人便出了預備室，到了音樂室，即MF吊頸的現場。



美荷：「放送委員，合唱部的MF……即那自殺的藤田真弓，其實是與部顧問的奧野墜入愛河……在學校，她們二人為保持關係，因此便利用在校內廣播的機會秘密地傳送相會的地方，「奧野老師、奧野老師，請盡快到音樂室」。至於這戀愛的結局，相所有學生也知道吧，於上一個月的二十九日，MF在播出最後廣播後便在音樂室自我了斷。」

由歌利：「那由如何？」

美荷：「這便是現在在學校四處流傳的傳說……但是，以下的便是岸井美荷獨自取得的獨家消息，那便是MF現在仍在等待奧野……且成為地縛靈。只要，再一次廣播的話便可呼喚她出來……」

由歌利：「怎樣做？」

美荷：「只要在校內廣播，向MF說出『奧野老師在等妳』便可，之後便可在音樂室看到她。」

千里：「校內廣播嗎……要向幽靈講大話來引她出來嗎？」

美荷：「又不用說得這樣嚴重。」

由歌利：「究竟為甚麼會這樣的？」

美荷：「時常將心事收在心裏的人便會如此，因為所有心事也敝在心裏呀。」

由歌利：「……那麼MF的傳說，大概是真的哩。」

美荷：「還有懷疑嗎~怎會、絕對是真的呀！」

最後，三人便離開音樂室向廣播室進發。

美荷：「廣播室在二樓，向前行便可看到樓梯，另在左面亦有一樓梯通往二樓。」

由歌利：「那……不行的話便不要去吧。」

美荷：「還說甚麼啊，去吧！」

跟着，三人便一直向前行，直至盡頭的樓梯便向下行。在到達二樓時，三人便在左面看到廣播室。

由歌利：「這些哩……」

美荷：「有鑰匙嗎？」

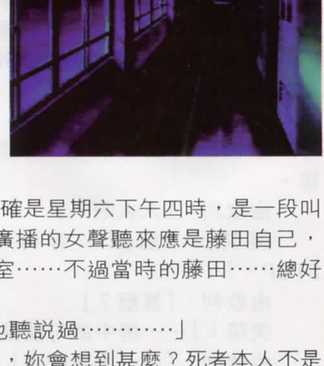
由於早已在北村老師處借了鑰匙，所以三人亦順利地進入了廣播室。在進入廣播室後，由歌利發覺好像聽不到雨聲。



由歌利：「呀，雨聲好像……」

美荷：「這房間可是完全隔音的哩。這不是方便了奧野與MF幹那回事嗎。」

由歌利：「……黐線。」



美荷：「是啊，前輩，妳有聽過藤田真弓的最後廣播嗎？」

由歌利：「死去那天？」

美荷：「是啊。」

千里：「我曾聽過……」

美荷：「就是這話引起傳說的哩。」

由歌利：「……怎麼樣的？那是甚麼說話？」

美荷：「在我的記憶中，當時確是星期六下午四時，是一段叫奧野到音樂室的廣播……從說出廣播的女聲聽來應是藤田自己，當聽到廣播後，奧野便行去音樂室……不過當時的藤田……總好像令人想到甚麼似的。」

由歌利：「…………這個我也聽說過…………」

美荷：「在這段空白的時間中，妳會想到甚麼？死者本人不是應比奧野更早自廣播室行至音樂室的嗎？那……」

由歌利：「那樣又如何？」

美荷：「這個嘛，我是在調查時從朋友中聽到的，在奧野發現事件，即看到藤田的屍體時，已是五時的事……」

此時，三人不約而同地，似乎已想到了一些事情(編者按：這可是鬼故事，不是偵探作品)。

美荷：「那麼，為証明傳說的真確，開始實驗！前輩，請。」

由歌利：「甚麼……不要說笑呀！為甚麼要我說！」

美荷：「不會被咀咒的啊，怕甚麼呢。嗱，就這樣吧，「公平競猜」吧！

由歌利：「……一次勝負，輸了可不要抵賴啊，怎麼樣千里，這樣好嗎？」

千里：「唔。」

美荷：「好，決定！來吧。」

三人：「包、剪……」「鎚！」

美荷：「吓，輸咗……」「嗚嗚，前輩，我可不懂使用機械的方法啊。」

由歌利：「嗱，待我教妳吧。先開啟主電源，跟着將咪高風的插頭插入，這裏後便調高音量。」

美荷：「知道了……」

嗚————

由歌利：「妳做了甚麼啊！」

美荷：「對不起呀！」

嗚——

美荷：「音樂部的藤田真弓、音樂部的藤田真弓，奧野老師在等妳，請盡快到音樂室，重覆，音樂部的藤田真弓，奧野老師在等妳，請盡快到音樂室。」

傳說中的廣播再一次傳遍整個校園，由歌利三人期待已久的結果，似乎已不遠了。

美荷：「不知為甚麼當拿起咪高風後便想唱歌，現在可唱卡拉OK嗎？」

傻瓜是沒有人理會的，由歌利及千里亦沒有理會美荷這番話，在她們的心中只是想盡快到音樂室看看，好解開這傳說之謎，於是便立刻離開了廣播室。

美荷：「好，返回音樂室吧。」

由歌利：「看來好像沒有甚麼似的。」

跟着，三人便行上樓梯，向音樂室進發。可是，當在樓梯時，一陣音樂聲突然從擴音器響起。

由歌利：「…………」「美荷，妳知道這是甚麼曲子嗎？」

美荷：「知道，是普羅些彼那的，但樂章便想不起了……曲名是，等等……」

由歌利：「怎麼……突然……」



美荷：「……要錄音嗎？」

由歌利：「唔。」

於是，美荷便拿出MD來錄音。

美荷：「前輩！最好立刻返回廣播室啊！看看究竟是誰！」

跟着，三人便立刻返回廣播室，但奇怪地當行至門前時音樂聲竟停止了。

美荷：「咦？沒有了……」

之後三人便預備進入廣播室。

由歌利：「入去吧。」

美荷：「前輩，等等、STOP。」

由歌利：「甚麼？」

美荷：「……房中的可能是奧野呀。」

由歌利：「……為甚麼？」

美荷：「不，純粹只是預感罷了，可能是……為了毀滅與MF相戀的主要証據……」

由歌利：「不要胡思亂想了，入去吧。」

在進入廣播室後，三人似乎沒有甚麼發現。

千里：「錄音帶，怎會播起來的……」

説罷，千里便關了錄音機。看來房中沒有甚麼人隱藏着。

由歌利：「有沒有人影？」

美荷：「沒有哩，與預想不同。」

千里：「……咦，由歌利，今天妳有塗香水嗎？」

由歌利：「沒有啊，怎樣了？」

千里：「唔，剛剛嗅到一些甜甜的香味，是我自己多疑吧……」

跟着，千里便取出了那錄音帶。

由歌利：「千里，拿了那錄音帶出來嗎？待我看看。」

千里：「唔，嗱。」

接過了錄音帶，由歌利看到一英文字。

由歌利：「RAINY……？」

美荷：「是了，想起了！普羅些彼那的『RAINY』，剛才播放的曲子便是了！」

千里：「這錄音帶一會便插入了嗎……」

美荷：「唔……廣播時並沒有檢查清楚哩。」

之後，三人便再向音樂室步去，當進入音樂室後，三人便站在鋼琴前觀察。

美荷：「唉，甚麼事也沒有發生吧。」

由歌利：「咦，這樣便放棄了嗎？」

美荷：「怎會呢……前輩，傳説的真相怎麼了？」

由歌利：「有根又怎會沒有葉？今次待我來説吧，MF的自殺原因不就是家庭的事情嗎？與音樂教師的傳説又是另一樁。」

美荷：「……那麼前輩，總結了嗎？但是又為何MF會選在此課室中死去呢？」

由歌利「…………」

似乎，在鬥咀上美荷總是技高一籌，説不過美荷，由歌利唯有進入了預備室。在預備室中，美荷無意中發現牆中的月曆的古怪之處。

美荷：「前輩！前輩！」

由歌利：「甚麼？」

美荷：「前輩，這個……」

由歌利：「這月曆不是看過了嗎？」

美荷：「看是看過了，但妳看不出那古怪嗎？」

由歌利：「…………」

美荷：「……這月曆，是上一個月的哩。」

由歌利：「甚麼……怎會？

美荷：「一定是有甚麼重要的事啊，我們可解開這個謎哩！」

此時，美荷已動手去弄那月曆。

由歌利：「等等啊，這樣會留不下証據啊。」

美荷：「沒有事的，放心吧……」

此時，月曆跌了在地上，但令三人驚訝的便是在月曆後的牆上竟有一些文字。

美荷：「咦……？」

由歌利：「甚麼……這是」

牆上的文字應由是由女學生所寫的，同時是由多段不同時間寫成的留這組成，大意是：

與老師的相遇就好像夢一般，最初時確有些冷漠，但最後，老師果然是一個好人。合唱部的音樂會真的令我很歡喜。

5月9日，我便17歲了，很期待我的生日禮物啊！是很不錯的嗎？

班中的同學有很多不滿意的説話哩，你聽説過了嗎？

那對鞋很美哩，我真是一個不聽話的孩子。

「RAINY」這曲子很優美啊。

中間試後，老師繼續要教我彈鋼琴啊。

新人河合，為甚麼你這樣關心她，太花心了，不許呀，我會一直等待你的。

當雨天時，老師，我將不會帶雨傘。

為甚麼我在廣播找你你卻不理會我？

狡滑！大話精！

除我們二人外，其他人也沒有資格説甚麼……

不要，不再喜歡了。

超差勁，死了不是更好，不再有神了嗎？

大話精！大話精！大話精！大話精！

大話精！大話精！大話精！大話精！

要將那傢伙殺了

殺死她 殺死她 殺死她 殺死她 殺死她 殺死她 殺死她

殺死她 殺死她 殺死她 殺死她 殺死她 殺死她 殺死她

殺死她 殺死她 殺死她 殺死她 殺死她 殺死她 殺死她 殺死她

殺死她 殺死她 殺死她 殺死她 殺死她 殺死她 殺死她

殺死她 殺死她 殺死她 殺死她



看後，三人無不感到一種異樣的感覺。

由歌利：「……是誰，寫下這些……？」

美荷：「不就是決定了嗎……嫌疑犯是『她』呀。」

由歌利：「甚麼決定了，究竟想到甚麼了，此留言並不可決定些甚麼呀。」

美荷：「妳在説甚麼啊，這狀況可不是切合了嗎！很利害哩，前輩！我們可向警察提供情報哩，我們可是第一目擊證人呀！」

看來事件已解決了，所以，三人亦打算回程。

美荷：「這還有甚麼可疑的地方嗎？MF與音樂教奧野相戀，結果是困越過了立場而導至自滅……我的情報可是正確的，有甚麼異意嗎？」

由歌利：「我可不相信呀！這是不正確的……我不相信…………為甚麼這樣便簡單地死去！」

千里：「由歌利……」

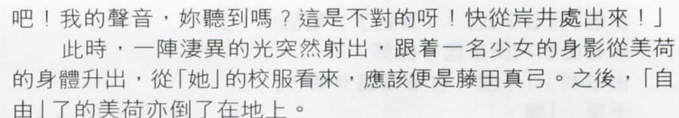
美荷：「怎麼樣了，還不快些，這可是大發現哩……」

由歌利：「沒有甚麼……好了，回去吧……」

此時，三人便預備進出預備室，但一陣腳步聲突然傳出……

千里：「咦，由歌利……妳聽到嗎？」





由歌利：「吓……？」

在腳步聲後，便是開門聲，對方應已進入了音樂室。

美荷：「…………」

一陣鋼琴聲隨之響起，同時美荷亦立刻進行錄音。

千里：「由歌利，快逃啊！她……來了！」

由歌利：「吓……是，那……」

千里：「快！」

由歌利：「唔……唔。」

美荷：「等……等等啊……！」

隨即，三人便立刻奪門而出。一輪「衝刺」後，她們已到達相信安全的地方。

由歌利：「千里，剛才……真的是，藤田……真弓？」

千里：「……是呀，由歌利，是了，岸井呢……？」

由歌利：「……咦？」

此時，由歌利已發現到已遺失團友一名。

由歌利：「那傻瓜，竟在此時……」「去找她回來吧……」

跟着，由歌利及千里便再行至三樓。

由歌利：「她會意外地跑到課室裏了嗎？」

千里：「可能吧……」

跟着，二人便步入了美荷的課室。

由歌利：「美荷，妳在這裏嗎？」「這裏不是美荷的課室嗎？」

千里：「唔……」

由歌利：「那傢伙不是逃不了吧。」「果然……在音樂室中。」

之後，二人便步向音樂室，但在走廊中竟突然傳來一陣鋼琴聲。

由歌利(想着)：「怎會有鋼琴聲的……」

不一會，二人便行到音樂室的門前。

由歌利：「……吓，千里……真的要入去嗎？……不會很糟吧？」

千里：「……那，行吧。」

在進入音樂室後，由歌利及千里竟看到美荷在彈鋼琴……

由歌利：「……哦，美荷？」「好像有甚麼不妥……」「…………」「難度，這是……作弄我的嗎？」「是看不到我們嗎？」

千里：「大概吧……」

由歌利：「聲音只是時間上的巧合，真是的……還等我們浪費了這麼序氣力，千里，不要理那傻瓜了，走吧。」

千里：「唔，不是……她，不是岸井來的，來，想想看，這曲子。」

由歌利：「曲子？」

千里：「不就是擴音器播出那曲子嗎？」

由歌利：「……呀……那不就是……」

千里：「唔……是她……」

此時，由歌利已被嚇得目定口呆了。

千里：「來吧，由歌利，深呼吸。」

由歌利：「……沒有事啊。」

千里：「唔，果然，由歌利今次的思念很強，所以看見了，怎麼，行嗎？」

由歌利：「好，過去美荷處吧。」

當二人走近時，「美荷」亦已站起來。

由歌利：「這……那……」「千里……怎樣了。」

千里：「唔……待我來。」「我是逸島，妳知道我的存在嗎？」「為了等待奥野老師，所以妳便使用了岸井的身體……」「我知道有關妳的事，同時亦想知究竟怎麼了……是真的啊。」「請妳說出來吧！我的聲音，妳聽到嗎？這是不對的呀！快從岸井處出來！」

此時，一陣淒異的光突然射出，跟着一名少女的身影從美荷的身體升出，從「她」的校服看來，應該便是藤田真弓。之後，「自由」了的美荷亦倒了在地上。

由歌利：「美荷……！！」「美荷、美荷，起來呀，請起來呀！」

千里：「……由歌利，等等，沒有事的，她還有呼吸呀。」

跟着，美荷亦已坐了起來，但神志便不太清醒。

由歌利：「……千、千里，藤田她怎麼了？」

千里：「不知道……但仍在這附近，感覺到……」

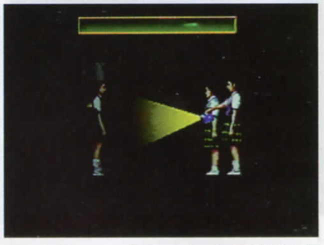
此時，四周突然出現了一陣白霧，於是由歌利及千里便四周看看。在音樂室的門前，她們終找到了答案了，在手電筒的照射下，藤田真弓的身影出現於音樂室的另一端。跟着，一陣急促的敲擊聲響起，一道黑影正站在那裏。

由歌利(心裏說)：「那感覺，來了……」「千里，怎樣好了？」

千里：「來吧，藤田，妳已不再是生存的了，不要再這樣下去了！來，相信吧！我的話，我的話妳明白嗎。」

千里：「為甚麼不回答啊……」

跟着，千里繼續說下去。





千里：「吓！怎麼不說話啊，請妳，立刻離去吧！離去啊，還不明白嗎，妳不是也不想傷害任何人的嗎？……妳正在傷害着自己呀！」

轟——！一聲帶着怒意的鋼琴音響起，當中除包含着藤田的怒意外，亦夾雜着她的不滿。

由歌利：「千里，不要啊！」

千里：「不可泄氣的……她正徘徊在自己的感情中，稍一不慎她便會變成惡鬼的……如她明白了，那便可制止這悲劇……」

由歌利：「明白了……那繼續吧。」

跟着，千里便繼續「談判」。

千里：「出來呀！這裏不是妳的棲息之地哩！」

轟轟——！

千里：「請妳停止吧，這是沒有用的！」

轟轟轟——！

千里：「由歌利，不行了！輸了呀！」

由歌利：「千、千里，究竟怎麼了，我們不要理甚麼了！……快逃呀！」

卒之，二人仍是一口氣逃出了音樂，不過似乎仍欠缺了一名「團友」。

由歌利：「千里……這裏是，那一層……？」

千里：「二樓啊……」

由歌利：「是嗎……」「喂……千里，這校舍的公眾電話在那裏？」

千里：「唔，在一樓左面，在客人用的門口附近……是叫救護車嗎？」

由歌利：「唔，今次是要引出事件的元凶。」

在平伏了呼吸後，由歌利便準備打電話實行她的計劃。

由歌利：「可再說一次電話在那裏嗎？」

千里：「一樓客人用的門口附近啊。」

由歌利：「知道了，多謝。」

跟着，二人便立刻向一樓的電話間進發。終於，由歌利找到那電話了，但她究竟有甚麼計劃呢？



由歌利(心中説)：「看到了，電話……」

跟着由歌利便拿起了聽筒。

由歌利：「千里，有帶電話卡嗎？」

千里：「嗱。」

之後，由歌利便查看教員名冊。

由歌利：「好，按電話號碼吧，這麼晚打電話也是第一次哩。」

千里：「教員名冊……由歌利，難度……」



跟着，由歌利便按了奧野老師的電話號碼。

千里：「由歌利，如有甚麼不妥便掛線吧。」

由歌利：「……我可會高明地令他上釣哩。」

嘟嘟——嘟嘟——嘟嘟——

奧野：「喂，奧野家。」

由歌利：「在這麼夜打電話來真的打擾了，我、我是2-C的……(……哼，根本沒有説出名字的必要。)」

奧野：「2-C？妳是雛城高校的學生？」





由歌利：「吓，是呀，怎麼。」

奧野：「學生這麼晚打電話來，一定是發生了甚麼緊急事態吧……甚麼事情？」

跟着，由歌利便打算慢慢説出事情。

由歌利：「其、其實我是有事要與老師商量的……」

奧野：「不太好哩，現在我可沒有心理準備聽妳的事情……是有關傳聞的嗎。」

由歌利：「原來老師知道了那傳説了，老師的鋼琴，我們剛剛……」

奧野：「真的要説嗎？」

聽到奧野有意迴避，於是由歌利便決定立刻引他今夜出來。

由歌利：「……呼，果然是高校教師哩，大叔可真的口甜舌滑。」

奧野：「這樣與大人説這些話的嗎！」

由歌利：「傻瓜也知道你的事呀！……你對你學校的學生做了甚麼，各人也一清二楚哩！」

奧野：「……哈，結果怎樣了……怎樣？你在説甚麼？這些事與妳可毫無關係的，妳想以此來要脅要嗎？」

由歌利：「不為所動嗎？」

奧野：「可習慣了，首先，妳根本甚麼也不知。」

此時，由歌利想到了月曆的事情。





由歌利：「看到了哩，牆壁上的留言。」

奧野：「牆壁上的留言？……胡説，妳怎可能説看到了？」

由歌利：「你的月曆嘛，隱藏着一些事哩，你的立場也頗茅盾哩？看到了哩，全部啊。」

奧野：「隱藏？甚麼事？第一，這是甚麼話，那留言在上一個月已被我消去了……」

由歌利：「上一個月已消去了？為甚麼？」

奧野：「正如妳所見，藤田真弓的自殺，為了不令人覺得我們有關係呀！」

由歌利：「呼，証據已全部處理了嗎？」

奧野：「我與她有甚麼……有甚麼証據嗎，妳的想像力真好！」

這時，由歌利亦想起了奧野教藤田鋼琴的事。





由歌利：「鋼琴的個人指導呢，怎麼這樣熱心呢？」

奧野：「合唱部伴奏的學生退部了，我覺得她可作為代替，所以便教她，這又怎樣有不妥嗎？」

由歌利：「…………」

奧野：「沒有説話了吧，妳現在又如何。」

由歌利：「只是純綷的部活動嗎……(迂迴地逃離話題)」

正當處於下風時，由歌利又想到了生日禮物一事。

由歌利：「送她生日禮物又如何，這不像是一般的情侶嗎？那還不是有甚麼特別關係？」

奧野：「這、這事，我可不知道……」

由歌利：「在月曆後不是寫着的嗎？」

奧野：「這只是那傢伙的一廂情願罷了……又沒有收據的。」

由歌利：「還不認哩，繼續吧。」

奧野：「那麼我送了甚麼給她！妳如是知道的話，可説出來嗎？」

由歌利：「綠色的髮夾哩，品味不錯嗎？」

奧野：「……如果這威脅電話是真的倒沒有甚麼，妳是那一班的，看來妳也不是壞學生，不要這樣想，這會令老師傷心的。」

由歌利(心裏説)：「……這傢伙~」

奧野：「掛線了吧，滿口胡言！」

嘟嘟嘟——説罷，奧野便立刻掛線。

由歌利：「這傢伙……最後也是不承認呀！」

千里：「夠了哩……由歌利，不要再想了。」「……呀，由歌利，保健室是在這裏附近的，我們替岸井取些藥吧，找些可令她清醒的藥。」

由歌利：「……興奮劑？我知這對傷風及頭痛也有效用的。」

千里：「岸井還沒有起來的，她應還不知已身處險境……」

由歌利：「知道了，保健室嘛，在這之前便是了。」

之後，二人便進入了保健室。

由歌利：「喂，藥是？知道牌子名嗎？」

千里：「這個可不知了，看看藥效吧，總之是強心劑吧。」

由歌利：「唔……不理了，找找看。」

跟着，由歌利便行至病院前的驗眼圖前。

由歌利：「……視力好像下降了哩。」

千里：「嗨，由歌利，還不快些找？」

之後，二人找到了藥櫃及開始找需要的藥。

由歌利：「強心劑、強心劑………………千里老師，那東西，看不到哩。」



千里：「再找找看吧。」

由歌利：「不就是用鼻嗅便會醒來那些嗎？」

千里：「唔，喂，不要這樣亂找，酒精已行了。」

跟着，二人便行到書桌隔鄰的小型雪櫃。

由歌利：「啤酒嗎？」

千里：「等等，酒精含量要低哩……岸井她，能受得了酒嗎？」

由歌利：「看她的樣子……不是很強嗎？」

千里：「那拿着這酒精吧。」

由歌利：「完全行了。」

看來已大功告成了，於是二人便預備步出保健室去弄醒美荷。可是，當二人步至保健室門口時，校門外突然傳來汽車的聲音。

由歌利（心想說）：「糟了，是誰來了呢！」

千里（心想說）：「不會是奧野老師吧？」

由歌利（心想說）：「難度……是了，那傢伙通知了甚他老師哩……」

千里（心想說）：「怎樣好了！？」

由歌利：「美荷，快找回她！不要被人看見啊。」

千里：「唔！」

立時，二人便立刻跑回音樂室，希望在被發現之前找回美荷及撤退。

千里：「岸井她沒有事吧……」

當進入音樂室後，美荷似乎已沒有事了，但她似乎亦發現了一些更嚴重的事。

美荷：「前輩——！」

美荷：「……前輩，妳們現在還在這裏幹嗎？奧野、奧野老師他來了！」

反正也到了如此地步了，於是三人便乾脆行至奧野老師處。

由歌利：「終於……來了嗎？」

奧野：「…………今次不像以往其他老師般沉默了，電話那事，妳們的確令我在心裏起了興趣啊。」

由歌利：「……遇到了藤田了嗎？」

奧野：「其實，真的有點出乎意料之外……但是，以妳們那弱小的能力是不能理解的……不要再問了……趁還未弄大事情前快些回去吧。」

由歌利：「你在說甚麼！你還不認嗎！在月曆後面的……」

奧野：「月曆後的只是牆壁呀。」

由歌利：「……你說甚麼？我可是親眼看見的……」

美荷：「前輩，是真的呀。在月曆後真的已再沒有文字了。」

由歌利：「是毀滅了吧！這卑鄙的傢伙！！」

奧野：「這是甚麼語氣了，這樣對老師說話會有甚麼問題出現哩，應是停學兩、三個星期吧，知錯了吧。」

由歌利：「就做給我看看吧！！」

奧野：「長谷川由歌利，在老師間可是差勁得頗出名哩……

美荷：「嗶嗶！對不起，老師大人！這傢伙可因為鈣質不足而很易動怒了哩。」（編者按：是真的嗎？那我的鈣質可不足了多年了。）



由歌利：「美荷，不要阻着！」

奧野：「…………」

美荷：「她今天沒有吃藥哩，所以才這樣超混亂。不再騷擾了，我們也回去了，這事可是我們與老師之間的秘密，是嗎？」

奧野：「那便快些回去吧。」

美荷：「（前輩，快些吧）吔，再見了，老師。」

之後，美荷便立刻拖着由歌利離去，而千里則似乎還有些說話對奧野說。

千里：「……老師，剛才的事，藤田還有說話……全部。」「再沒有了……」

跟着，千里便離去及會合由歌利及美荷二人。在走廊中，由歌利還在嘀咕着剛才的事。

由歌利：「那傢伙，真不能相信啊……美荷，妳也是呀，美荷妳為甚麼阻礙着啊。」

美荷：「那時侯能再如何啊，我可會被停學處分哩！」

千里：「好了，回去吧。」



翌朝，由歌利三人也拖着沉重的腳步回校，對於昨夜發生的事情，三人也想像到是甚麼結局……至於藤田那方面又如何呢，三人只是感到她那混亂的心……特別是奧野老師，為何他聽到事實也無動於衷……這究竟是甚麼的一回事。早上，由歌利一句話也沒有說，相信是要一段時間休息吧。奇怪地，校門似乎瀰漫着一片沉重的氣氛，整座學校也被一陣異樣的熱鬧籠罩着……

放學後，美荷跑了去由歌利的課室找二人。

美荷：「前輩！聽到嗎、聽到嗎、聽到嗎！！！」

由歌利：「……住口，靜些好不好……」

美荷：「怎麼了，聽我說吧！還以為是做夢了哩，嗨，我們昨夜不是的確在音樂室遇到奧野老師的嗎？」

由歌利：「怎樣？其他老師的『召見』嗎？除了停學的事外，不要向我說其他無謂的話啊。」

美荷：「……果然不是做夢哩……」

由歌利：「……在說甚麼呀……？完全也聽不明白的。」

美荷：「呀……呀呀，停學的事可以放心了……奧野，今早於音樂室自殺了……」

由歌利：「甚麼……？妳剛說甚麼？不是說笑了吧？美荷。」

美荷：「是千真萬確的啊！只是前輩妳不知道吧，這可是今早大家的話題哩！」

由歌利：「…………」

就這樣，奧野老師的死是由於藤田的咀呪這傳說，一下子便在學校裏流傳開去。同時，亦因此音樂室中亦不再感到藤田的存在，而各人對此事的記憶也慢慢淡忘了。奧野老師並沒有感到悲哀，因為這可與喜歡的人一起罷，這亦是藤田所希望的，應是吧……這便是由歌利三人的想法……相信，藤田已得到了幸福，不再想着過去的事了……



《未完待續》



設計衛門 PLUS

想自己一手一腳做隻射擊GAME？！

文：指令魔人



記得數年前，在超任上出現了一隻可以自己設計「射擊GAME」的遊戲，但由於當時翻版當道，又可能是此類型的遊戲軟件比較冷門，所以市面上幾乎沒有出現過此遊戲的原裝盒帶，令到有一班找不到此軟件的有心人望而卻步；又由於此戲所需要的資料貯存（SAVE）容量十分大，一眾翻版用的硬件也因為這原因而不能正常操作此遊戲，變成「見過」這遊戲的人也少之又少，莫説是懂得操作！但其實在當時格鬥遊戲充斥市面的情況下，有這樣的一些「另類」的軟件出現在遊戲界也可以起一種緩和的作用，而且也是一隻十分成功的「遊戲機用設計軟件」。

數年後，在次世代遊戲機開始雄霸整個遊戲界的今天，此「設計衛門」捲土重來，更以「PLUS」的姿態在PS這部次世代遊戲機上登陸，且看這次能否再掀起一股「設計旋風」！

操作

在不使用滑鼠時：

在「設計模式」中
○是決定，×是取消、否定
在「遊戲模式」中
□是發彈，×是「大彈」

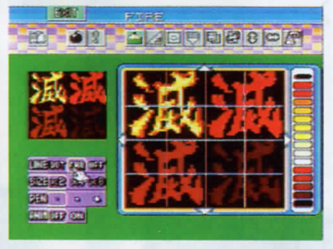
使用滑鼠時：

在「設計模式」中
「左鍵」是決定，
「右鍵」是取消、否定
在「遊戲模式」中
不能使用滑鼠

概念

在遊戲的世界中，所有的東西也不是你們所想像的那麼簡單，不是想怎樣也可以做到，反而做每一件事也可能因為機能的關係而諸多限制，而解除那些限制使自己能做到心目中所想要的效果，便是身為一個遊戲設計者的難度所在。

而在遊戲世界的畫面裏，只有二種東西：角色（SP）和背景（BG）。在這個設計軟件中，基本上除了在最底層是背景外，其他所有物件也是由角色組成的；而角色的大小也不是隨意設定的：基本的角色大小是16×16點，每一個角色也都是由這些16×16的「方格」拼合出來的，所以其大小也是這數目的倍數，即16×32、32×32、64×64等；但卻不要以為敵方的「子彈」只有數個PIXEL的大小，便只會計算成為數個PIXEL大小的角色，因為之前説過，基本的角色大小是16×16點，所以就算那子彈只用了一點PIXEL，也會被計算成佔用了一個角色（16×16點）的位置。而一些在其他遊戲中出現的「多重捲軸」、「對話WINDOW」等，便不可以在本軟件中直接使用到，一定要利用角色來做成這些效果，這也可以算是考驗之一。



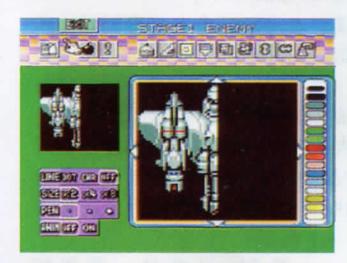




而背景方面，也是由一個一個16×16點之單位組成，但並不是稱作「角色」，而是叫作「CELL」。因為背景地圖所佔的面積十分大，所以如果沒個好好地利用「CELL」去把背景那龐大的地圖壓縮，那容量可能用幾隻CD也不能裝得下哩！

角色的組合

上文提過，所有角色都是由一些16×16的方格組成，所以也是可以將圖像壓縮貯存的，即是説如果你設計的角色是大過16×16點，而左右是對稱的，那便可以只畫角色的一邊，到將畫設定成角色時，才使用「COPY」及「左右反轉」做成角色。

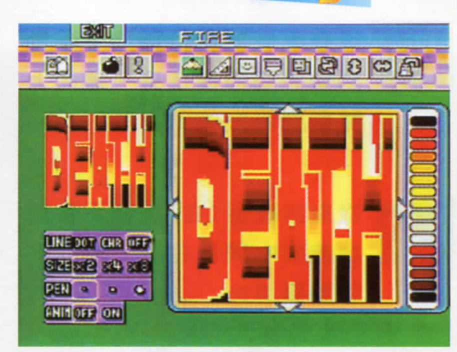




顏色的運用

顏色方面，因機能所限，同一畫面上所出現的顏色不能太多，所以每個角色都只能使用16種顏色，而此軟件亦預早幫玩者設定了多組「色板」的貯存區域，令到如果使用者跟隨它的設定去做時，便不會把顏色混亂地使用了；而在色板中排在最高的顏色便是透明色，即是在畫面中是可以看到下面的東西。但是如果錯誤地選擇了色板，你所畫的東西便會變成顏色不對了。





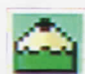
初步認識篇

繪圖時……

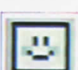
 將所畫的東西放進記憶欄中

 清除畫面上所有東西

 復原，即清除上一步驟所做的事

 逐點畫的繪圖工具

 畫直線的工具

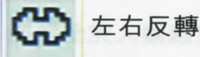
 畫方格的工具

 填色

 COPY

 旋轉

 上下反轉

 左右反轉

 進入調色板

設定時……

 自機的設定

 自機火力的設定

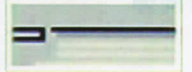
 普通彈A

 普通彈B

 追踪彈

 飛彈

 儲炮

 LASER

 防護罩

 BOUNS

 POWER UP

 大彈

 速度提升

 敵人炮火、爆花的設定

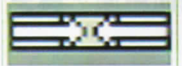
 OPENING、ENDING的設定

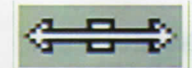
 標題向右回轉

 標題向左回轉

 標題Y軸縮小

 標題Y軸放大

 標題X軸縮小

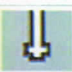
 標題X軸放大

 敵方普通角色的設定

 移動格式

 移動速度（1最快，8最慢）

 停止，隨着地圖捲動移動

 直線向下移動

 二段向下移動

 向下移動到畫面底部後在另一邊向上移動到消失


從畫面最左(右)面向下移動到畫面底部後在另一邊向上移動到消失


從畫面最左(右)面向下移動到畫面中間後在另一邊向上移動到消失


從畫面最左(右)面向下移動到畫面底部後向棋移動到消失


向下移動到畫面中間，轉一圈後消失


向下移動到畫面中間，轉一圈半後移動到上方消失


向下移動到畫面中間，轉多圈後消失


從畫面最左(右)面出現後左右移動到畫面下方


從畫面最左(右)面出現後作左右曲線移動


從畫面最左(右)面出現後上下移動至左(右)方消失


從畫面上方出現後再直線移動到上方才再往下消失


作90度直角移動


作90度轉向左右移動直畫面下端


直線向下移動至下方再向上作斜線移動至消失


追踪自機移動


在畫面最左(右)方向下直線移動到自機的水平位置後再向橫移動

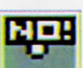

在畫面上方出現，移動至和自機一定距離時向橫移動至消失


炮火設定


炮火密度


小型子彈


大型子彈


不發彈


直線向下發彈


向下發射二方向彈


向下發射三方向彈


向下發射廣域三方向彈

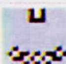

向下發射五方向彈

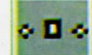

向下發射多方向彈


發射全方向彈


發射環迴方向彈


向下發射散彈


向下發射五方向直線彈


向左右兩邊發彈


向下發射直線爆彈


向自機發射單發追踪彈


向自機發射二方向追踪彈


向自機發射三方向追踪彈


向自機發射廣域三方向追踪彈


向自機發射五方向追踪彈


向自機發射廣域五方向追踪彈


向自機發射追踪爆彈



強度、分數及持有道具否的設定


強度設定(1最弱，8最強)


是否地上物的設定(ON是地上物，不會與自機碰撞)


ON時是設定該敵人不會被擊落，可阻擋自機砲火及會與自機碰撞


ON時是設定該敵人完全透明


設定擊倒該敵人後所取得的分數


設定該敵人擁有道具與否


動畫速度的設定





特別效果的設定

放大縮小的設定



不作放大縮小



X、Y軸同時放大縮小

X軸放大縮小

Y軸放大縮小

變形速度(1最慢,8最快)

變形開始時的大小

變形結束時的大小

最細

原比例

最大

直線變形至變形結束時停止

將變形不斷來回重複

變形結束時再重頭開始過

變形開始時的地方(1在畫面最上方,2在畫面中央,3在畫面下方)

變形時會否與自機碰撞的設定

旋轉的設定

不旋轉

向右回轉

向左回轉

追蹤自機的方向而回轉

旋轉開始時的方向(設定為追蹤自機時無效)

旋轉結束時的方向(設定為追蹤自機時無效)

敵方BOSS的設定

移動速度(1最慢,4最快)

移動格式1/2/3(會隨機選擇移動時的次序)

停止不動

左右移動

大幅度左右移動

上下移動

大幅度上下移動

左右下弧曲線移動

大幅度左右下弧曲線移動

左右上弧曲線移動

大幅度左右上弧曲線移動

小範圍圓形移動

隋圓形移動

大範圍圓形移動

橫向八字形移動

直向八字形移動

向上多段折曲移動

向下多段折曲移動

上向的三角形移動

下向的三角形移動

麦形移動

大正方形移動

BOSS炮火設定

炮火設定1/2/3(會同時放出)

小炮彈

大炮彈

LASER炮

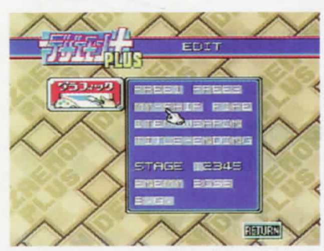
放出敵人角色

地圖設定模式

背景音樂的設定及試玩

STEP 1 ——自機的制作

自機


■在 GRAPHIC 的色板分類中選擇「MYSHIP」


■在色板中設定自己所需要的顏色


■使用各種工具來畫出出自己所喜愛的主機角色，而大小是 32 × 32 點


■然後再畫出自機轉左或右時的形態


■將畫好的自機放在記憶欄中

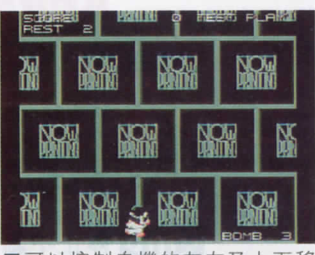

■然後返回外面再選擇 EDIT

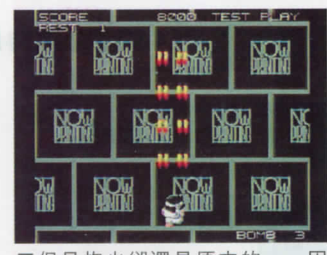

■在「自機設定」的 ICON 上按下，便可以進入設定畫面


■把放在記憶欄中的自機畫像，放到設定位置中，便可以把它變成可控制的自機


■按這裏，便可以開始進入試玩模式


■試玩模式開始

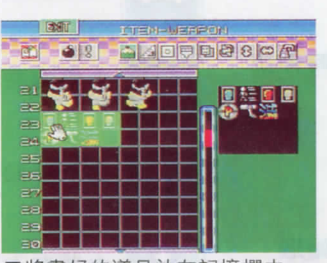

■可以控制自機的左右及上下移動


■但是炮火卻還是原本的……因為未設定嘛……

ITEM

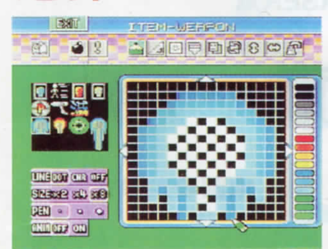

■在這裏可以畫出一些道具，是 16 × 16 的大小

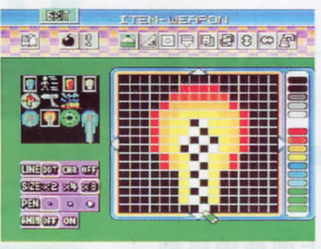

■另一種道具


■將畫好的道具放在記憶欄中


■然後便可在「自機設定」的「炮火設定」中將畫好的道具放上去，而在右下角有「D」字的道具便是設定為預設的炮火

炮彈


■當設定了有哪一種武器後，便可以畫上那一種所發的子彈模樣了


■另一種炮火


■畫好之後，便將它們放在記憶欄中


■跟着便可以在炮火設定中按這裏設定它的模樣

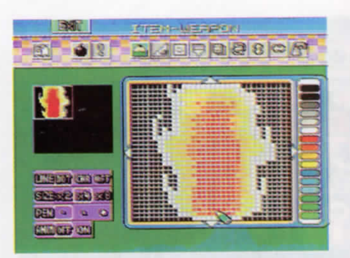




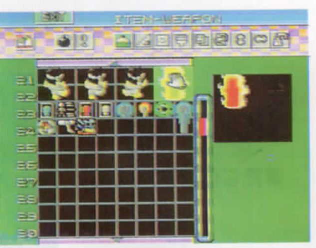
■例如「BALCAN A」(其實應是『VALCAN』)，便將它設定為這樣



■「SHADOW」(即 LASER) 便是這樣



■這時便可以再畫上主機所使用的防護罩



■再把它放在憶欄上



■把它設定在「SHIELD」位置



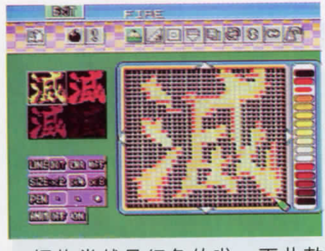
■這時便可以再次 TESTPLAY 一次來試一試效果了



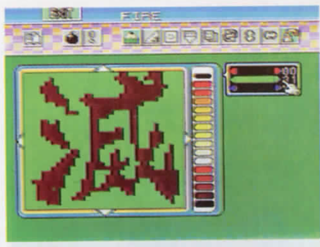
■可以看一看自己畫的炮火表現如何

STEP 2 —— FIRE

爆花



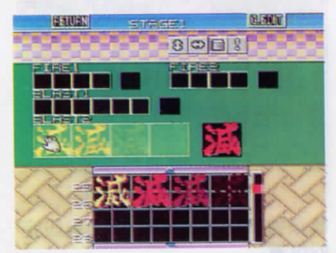
■把敵人打倒後，當然一定會爆炸啦，而爆炸時，便會出現一些火花，而這時便要畫這些火花了。在GRAPHIC 選擇「FIRE」便可以了



■爆炸當然是紅色的啦，而此軟件所預設的色板便已是一些漸變的紅色，可以不變。大爆花的大小是 32 × 32 點，共有四格



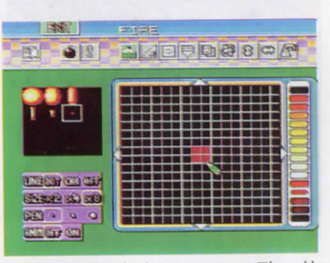
■如果所畫的顏色太深時，可以將透明色較成另一隻顏色，便可以看得清楚了



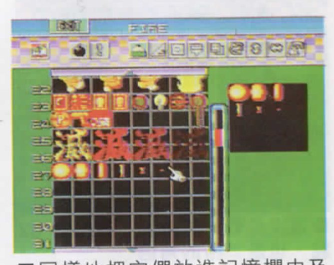
■把四格的連續畫面畫好時，便可以將它們再放進記憶欄中



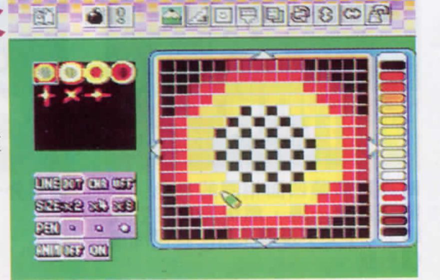
■這時便可以在爆花的設定中放進「它們」，便可以設定成為「大爆花」了



■跟着便可設定小型的爆花



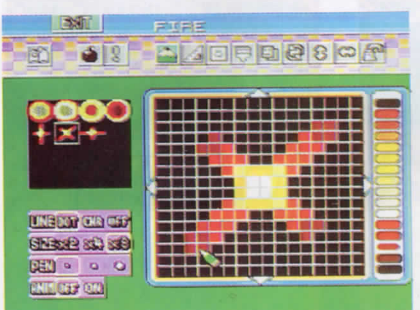
■小爆花的大小是 16 × 16點，共六格



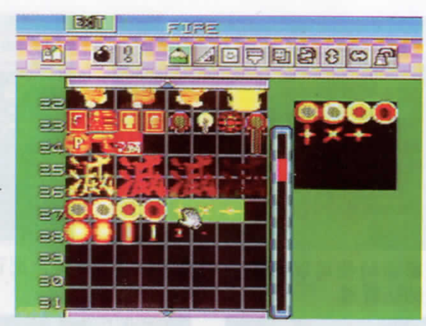
■同樣地把它們放進記憶欄中及設定成為「小爆花」

敵方的炮火

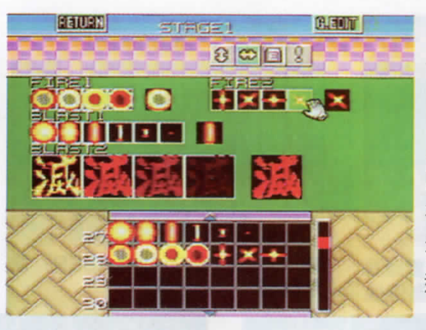
■敵人的炮火是分兩種的，兩種的大小都是 16 × 16 點，共四格



■設定為「大炮彈」的子彈，因為旋轉時「左斜」及「右斜」的圖像只是左右相反，所以便只需畫上其中一邊的斜方向便可以了



■把它們放在記憶欄上



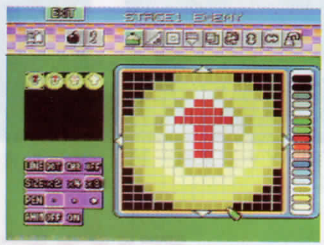
■然後再放上設定的位置中，因為「大炮彈」的左、右斜只是相反的，所以用上面的「左右反轉」工具便可以 COPY 到那一格形成適當的動作了

STEP 3——敵方角色

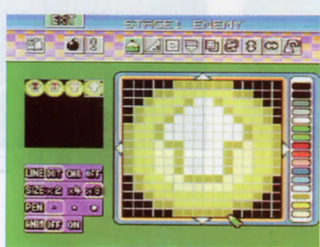
角色的大小及動作



■在 GRAPHIC 中選擇 STAGE 1 的 ENEMY



■首先可畫上16×16，共四格的敵人動作



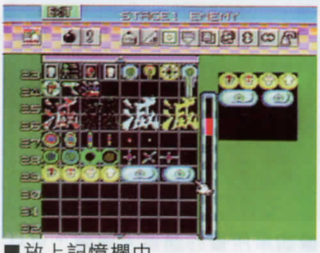
■第四格的動作



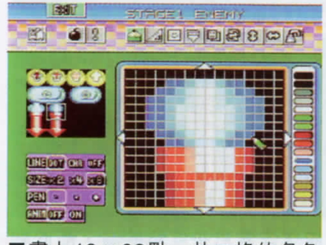
■也是放上記憶欄中



■再畫上32×16點，共二格的另一種敵人



■放上記憶欄中



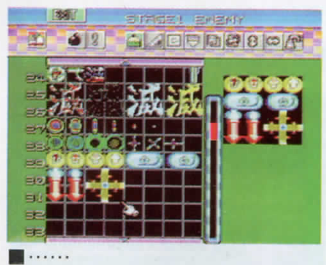
■畫上16×32點，共二格的角色



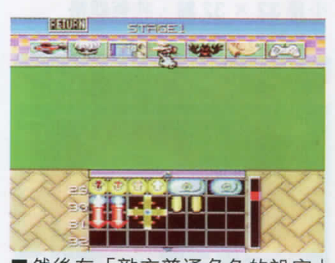
■放上去……



■這次是較大的角色，有32×32點，也是二格的角色



■……



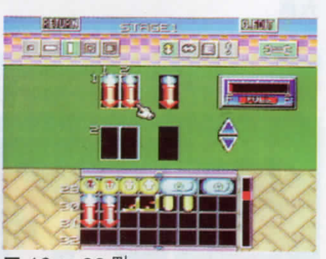
■然後在「敵方普通角色的設定」中……



■跟據角色的大小，放上去設定的位置



■ 32 × 16 點



■ 16 × 32 點



■其實這類四面相同的角色，只需要畫上一邊，然後用「左右反轉」、「上下反轉」的工具砌成整個形狀

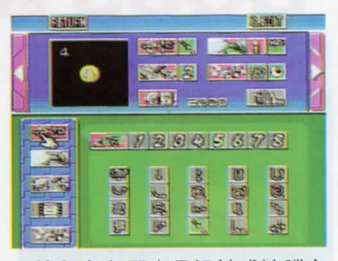


■另外一個 16 × 16 點的角色

屬性、移動路線及特別效果



■把圖像放上去之後，便可以按這裏轉成設定畫面



■這個角色原本是設計成追蹤主角，碰擊主角的角色，可以設定成追蹤主角、速度 5 的移動方法



■……及不發彈



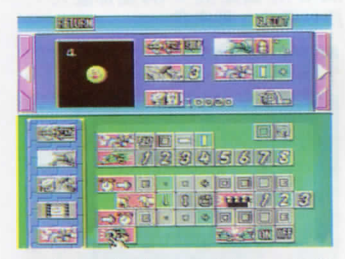
■如果是當是普通的敵人，可以設成強度 2……



■動畫速度 8……



■由原本的不變形……



■改成 Y 軸放大至原本大小的變形



■跟着便可以按那個放大鏡來看一看效果了



■如要把那支火箭設定成從上空降下來攻擊玩者，可以設定成：二段直線飛行、不發彈、由最大至原本大小的變形，看一看……



■從上空降下來……



■漸漸縮小……



■再向前飛行

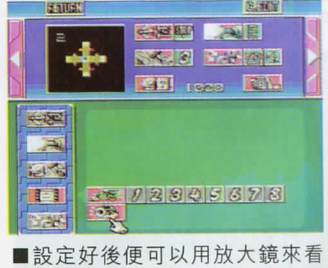
敵方特殊炮彈



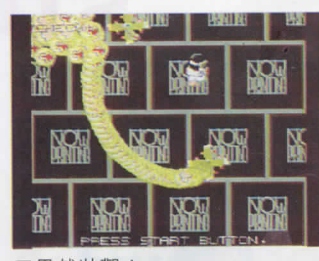
■特殊炮彈即是從敵方角色中放出另一敵人來攻擊玩者，其變化也可以不只限於原本設定的那些子彈軌跡



■把「4號」的角色設定為：追踪主角、不發彈、放大及回轉追踪主角的角色……



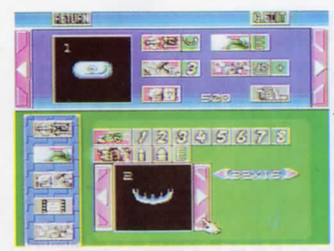
■設定好後便可以用放大鏡來看一看……



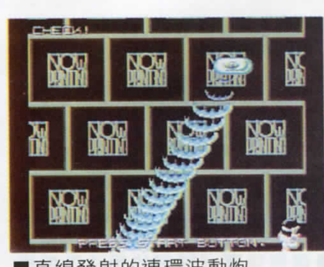
■果然壯觀！



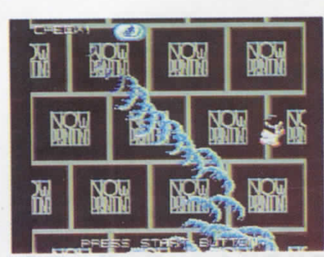
■也可以有另一種炮彈的設定



■在個角色中放出



■直線發射的連環波動炮

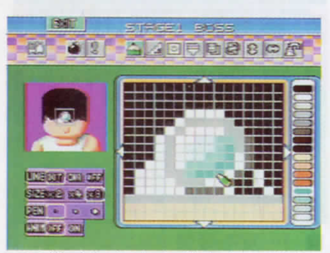


■如「波動炮」設定為追踪的話便會變成這樣了

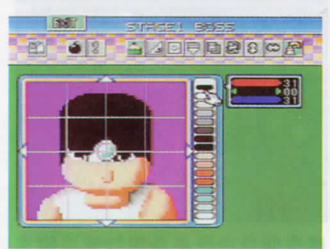
STEP 4 —— BOSS設定



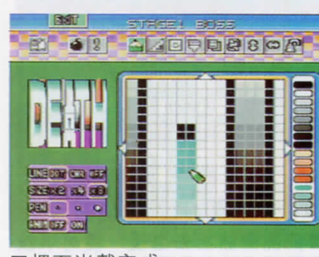
■在這裏選擇 STAGE 1 BOSS



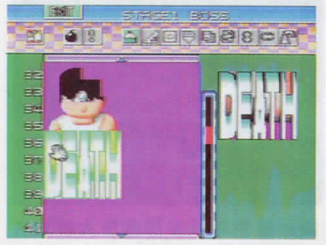
■同樣地調好色板後把精細的部分畫上去，因為 BOSS 是可以有 64 × 32 點或 32 × 64 點那麼大，所以要分二截來畫



■如果像這樣有黑色的部分，便可以調教透明色來看清楚一點



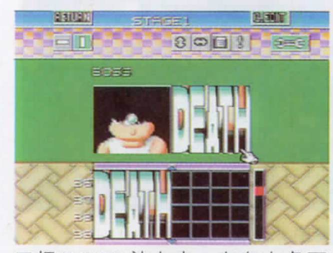
■把下半截完成



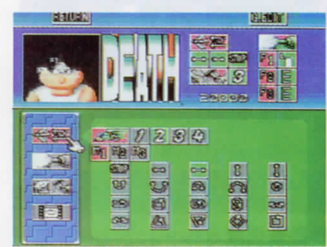
■分別放上去記憶欄，由於「頭頂」的地方可以省略掉，所以便清除它來省掉記憶區域



■放好後在這裏選擇 BOSS 設定



■把 BOSS 放上去，在左上角可以選擇 32 × 64 或是 64 × 32 點



■然後是設定 BOSS 的移動格式



■可以設定在哪裏發炮



■在哪裏放出敵人



■它的強度，如開着了「坦克」便會更加「硬淨」



■按「放大鏡」便可以試一試打大佬的滋味了

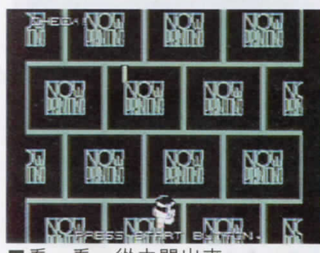
STEP 5 —— 特殊角色設定



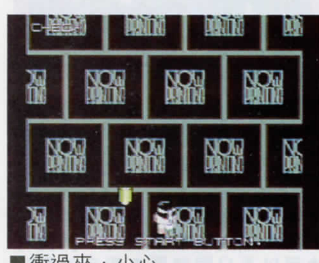
■如想把「子彈」設定成打不死但可撞死主角的障礙



■便要把它設定成為強度是「無限1」



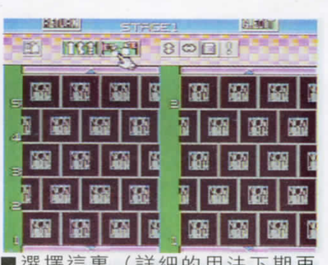
■看一看，從中間出來……



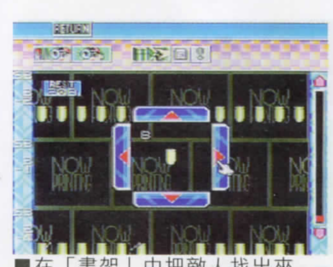
■衝過來，小心



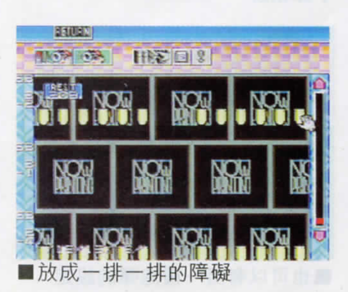
■如要設定成一排一排的衝過來，便要在地圖中設定



■選擇這裏（詳細的用法下期再續）



■在「書架」中把敵人找出來

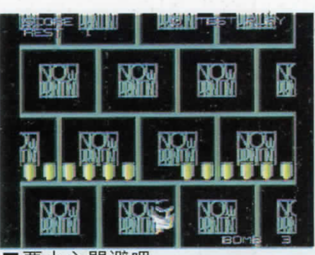


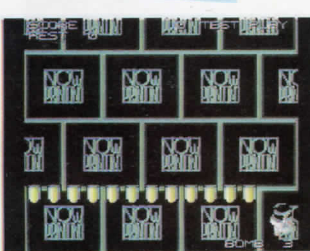
■放成一排一排的障礙

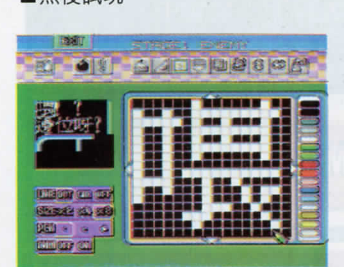


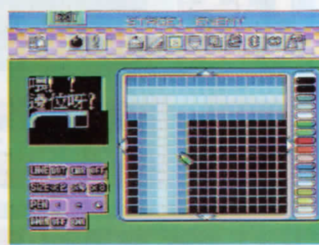

■然後試玩

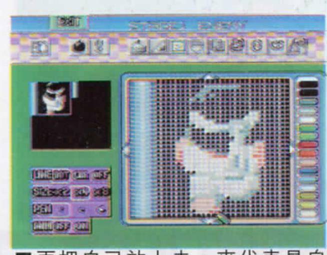

■變成整排不死的子彈衝過來了


■要小心閃避哩


■是自己設計的，所以要多陰濕有多陰濕……


■若要做一些類似對話框的物體，便首先用ENEMY的色板畫好想要的東西（因為它始終是角色）

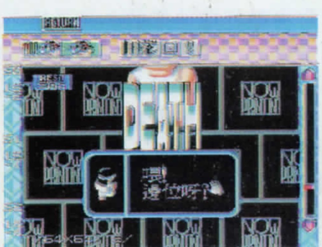

■把外框畫好


■再把自己放上去，來代表是自己說的


■組合及設定成角色

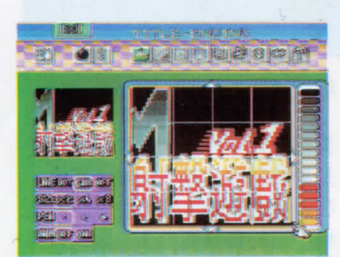

■另一邊

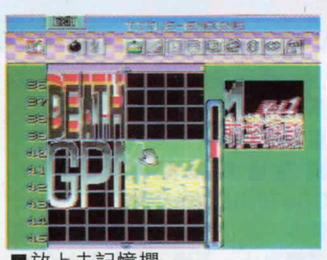

■再把它們都的強度都設定成為「無限2」及把「坦克車」開著


■在地圖中放在這裏……


■便可以在戰鬥中出現這個畫面了

STEP 6 ——標題制作


■在「TITLE-ENDING」的色板中畫上64 × 32點的自制標題


■放上去記憶欄


■在這裏選擇 TITLE-ENDING 的設定


■放上去便行了


■再在這裏按設定


■上半截的設定是下層的，下半截則是上層的，設定好便可以CHECK一下


■回轉、放大、縮小……


■《GPM 射擊遊戲 Vol. 1》

至於如何設計地圖、把它變形及把角色、地圖相夾，將會在下一期作介紹。





吸塵小子

文：赤目黑龍

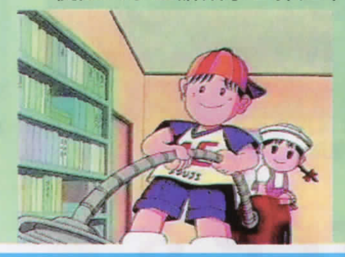


【故事內容】

在這個世界之中，有兩個非常喜歡打掃地方的小孩子比呂和愛子，這兩個小孩是非常愛清潔的，他們每天也將家中所有的地方清潔得非常整潔，除了打掃之外，二人最愛做的便是看童話故事書了。一天，當他們用心愛的吸塵機小茜將書房清潔完畢之後，他們便拿出童話事書出來看，不過……

當二人打開童話故事書後，奇怪的事情發生了！在童話故事書中走出了一隻妖精，從妖精的口中，比呂知道了在童話故事世界之中出現了一個惡魔，他使童話故事世界亂七八糟，而且這可能會使童話故事世界步向滅亡，所以這次妖精從童話故事世界出來的目的是希望熱愛童話故事的比呂和愛子能夠助他一臂之力，把童話故事世界從惡魔手中拯救出來。

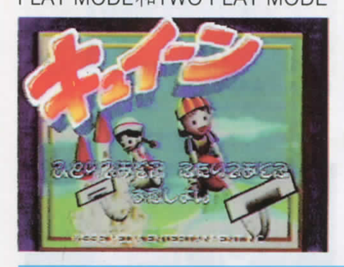
本來，妖精是可以利用法術變出比呂想要的武器，可是，比呂要的竟然是和他一起清潔地方的吸塵機小茜，所以，為了要將童話故事世界拯救出來，比呂和他的妹妹愛子便進入了童話故事世界之中，誓要將惡魔消滅。





〔遊戲模式〕

在《吸塵小子》這個射擊遊戲之中，玩者可以選擇的模式其實不多，因為基本上只有ONE PLAY MODE和TWO PLAY MODE而已，所以玩者可以說是根本沒有選擇的餘地，不過，玩者可以在OPTION之中選擇自己喜歡的人物隻數以及聽的遊戲音樂。



おんがくモード　ステレオ　モノラル
おんがくをきく　02
のこりとうじき　3 4 5
おふしょんおわり
©1996 MEDIA ENTERTAINMENT INC.

不論是ONE PLAY MODE或是TWO PLAY MODE，玩者也會覺得這是非常易玩的一隻遊戲，因為這隻遊戲是有「無限CONTINUE」的，所以，不論玩死多少次也可以繼玩下去，直到爆機為止。不過，在遊戲之中的EASY MODE和HARD MODE的分別非常大，所以，這遊戲看似是非常的小童，實則只有EASY MODE才是給小朋友玩的，而至於HARD MODE便是給大人玩的了。

當然以一個橫向射擊遊戲來說，遊戲的目的非常簡單，便是要將所有的敵人消滅，不過，在遊戲之中最大的特色便是吸塵機小茜的特殊能力了，因為這部吸塵機是可以吸收大部份敵人的彈又或是直接吸收敵人，這些吸了的「垃圾」將會在放大彈時一起放出，這樣做可以直接增加大彈的殺力。

〔武　器〕

在射擊遊戲之中，當然不會少了多姿多采的武器，在《吸塵小子》這遊戲之中，玩者可以用到的武器有4種，不過，當然要吃了才可以用的，以下便是4種武器的介紹：

這是遊戲之中最好用的武器，因為這種武器有着非常高的連射能力，所以可以在短時間之內給敵人非常大的損傷，不過，亦由於這種武器只有向前射擊，所以，玩者如使用這種武器之時，一定要保持着高的移動性，以免敵人太多時應付不及。





這是一種攻擊範圍最廣的武器，因為在所有的武器之中，只有這種是可以作3 WAY攻擊的，所以，在敵人眾多之時便是非常好用的武器，不過，這種3 WAY的武器的破壞力是非常弱的，所以，如果在打BOSS之時3 WAY不能全部擊中敵人則會有危險了。





在所有射擊遊戲之中，LASER是最常用的武器，而且在這隻遊戲之中，LASER是非常好用的，不過攻擊力大而攻擊方向只有一個是這種武器的最大弱點，玩者用此武器之時要和用「R」時一樣，須要作多些的移動以使命中率增加。

最後便是玩射擊遊戲時最多人喜歡使用的一種武器「HOMMING LASER」，這種武器是可以追着敵人攻擊的，不過，只有兩支LASER的確是少了一點，而且在遊戲之中這種「HOMMING LASER」的破壞力是非常之低，所以不要以為真是那麼好用哩！



這種雖然不是甚麼武器，不過在遊戲之中是非常重要的，因為在遊戲之中玩者有很多機會會失去了吸塵機的吸咀的，所以，這藥箱的作用便是為吸塵機修理的，只要吃了這個藥箱，玩者便可以再一次用吸塵機來將敵人吸進機內，而且就算再一次給敵人打中亦不會立刻死亡呢！

■ STAGE ONE ■

遊戲開始的第1版是在一個森林之中進行的，玩者會見到一群非常可愛的黃色的小鳥在飛舞，不過，這些小鳥便是玩者最初要對付的敵人，不過，這些敵人的戰鬥力不高，可以輕易的應付，而且由於牠們是以直線一排的飛出來，所以只要玩者可以保持一個位置不停的射擊便可以將牠們全部消滅，當然，玩者可以利用吸塵機將牠們部吸走，不過要小心牠們放出的彈，雖然彈可以吸的，不過，太近的話會避不開的。

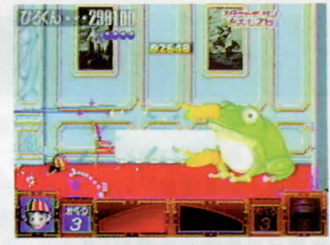


鳥是可以吸的，不過，之後出現的怪物便不可以吸了，一定要將牠打死，否則便會大難臨頭了。基本上在這個森林之中的敵人就只有以上所説的小鳥和怪物了，不過，當離開了森林之後要非常小心前面出現的「小蜜蜂」了！除了「小蜜蜂」之外，玩者亦會見到一些非常細小的「小黃雀」，這些小黃雀的速度高，要小心應付。

中BOSS是一個貌美如花的少女，不過，大家要狠心一些，因為如果這位美女不死的話，玩者是不可以通過的，由於這位美女的攻擊方法只有3 WAY的彈和拋出的雜物，所以很易應付的。



殺敗了美女之後，玩者便會向着城堡出發，途中玩者會見到在之前出現過的敵人，不過，當中會有一種新的敵人出現，那是一隻坐在飛空艇上的小鳥，不過由於會放出3 WAY彈，所以要小心一點。在進入了城堡之後，玩者會遇上一種「鐵頭鳥」，這種敵人是不能吸收的，所以一定要將牠們殺死。



在城堡之內的敵人是不易應付的，首先是不明來歷的飛斧，這種飛斧的攻擊力非常大，所以愈早消滅愈好。之後又會有全身穿上盔甲的武士和紙飛機，這些也是不能吸收的，所以玩者不要多想，快點將牠們消滅便快些離開險境。

這版的BOSS是《青蛙王子》之中的青蛙，牠的攻擊方法非常簡單，只有從口中放出的3個水泡和眼部放出的追縱光線，不過二者也是非常付的，前者可以用武器擊破；而後者以用下飛來避過，之後，這青蛙或許會跳起，不過，青蛙只會向另一邊跳，所以，又是易打的一版。

■ STAGE TWO ■

在第2版玩者再見不到平地了，因為玩者這次要在天上作戰了！在天上的敵人並非小鳥，亦不是甚麼飛機大炮，而是在天界中的「天使」。大家不要以為天使一定是善良的，錯了！在這版之中的天使全是要來將玩者消滅的，所以玩者一定要提防他們的襲擊。

幸而最初出現的天使的出擊方法和在第1版中的黃鳥可以説是一模一樣的，所以，對付的方法當然亦是一樣。不過之後出現的女天使便要非常小心了，她們可能是愛神的部下，因為她們全部手持弓箭，玩者要非常小心她們所發出來的箭，因為她們的箭是向下斜射出來的，所以一定要速戰速決，雖然這些敵人是可以吸的，不過為保安全，還是將她們解決吧！

玩者一直向前飛，便會進入神殿的範圍，在這裏玩者會見到比之前更多的天使，不過，在這裏會多了一種藍色的天使，她們不是放箭的，而是放彈的，然而這些天使的出現方法全是非常順次序的，而且是很有規律的出現所以很易便可將她們消滅。

不得了！這不是一個兒童玩的遊戲嗎？為何會有這種非常「肉感」的敵人出現呢？這些「兄貴天使」真是非常的「成人」，噢！天呀！不論如何，這些「兄貴天使」基本上是全無殺傷力的，不過，如果給他們碰到的話便會……再加上這些「兄貴天使」是不可以吸的，所以，早殺早着。

進入神殿，玩者立刻受到真正的考驗，因為一大群的「粉紅色天使」會使玩者措手不及，因為她們是一大群的出來，而且是全沒有次序、一窩蜂的出現，玩者一不小心便會有殺身之禍。

通過了神殿之後，玩者又會遇上一大群的天使，當然，也們又是和以前的一樣依一定的軌跡行動，所以只要玩者站在一點上便可以她們全部吸掉。進入第2座神殿之後，玩者會見到一塊雲，這塊雲便是這版的頭目之一，不過，只會使用擴散彈和矛的頭目真是好打極也有一個限度。

再向前行又會見到一大群由後方出現的「兄貴天使」，不過，這次的對付方法有點兒不同，玩者可以使用後方的武器（按口掣）——插頭，在他們未出現之前將他們全部殺滅。不過在對付他們之餘，仍然要非常注意其他敵人的動態，因為在玩者專心對「兄貴天使」的同時，在前方原來已有很多的天使在等候玩者上前送死，所以，快快手手將「兄貴天使」消滅便要上前殺戮。

之後玩者會見到兩道門，前方的只要打破便可，不過後方的則要小心他放出來的「彈」，因為紅色的彈是可以吸的，可是綠色的不可吸，一定要避開。再向前行便可以見到這版的中BOSS——神像一座。這座神像簡直是給大家的大禮，只要玩者將吸塵機移到神像的下方，這便會使神像不停的放出前LASER，玩者便可以輕易的將他殺死。

當神像被擊破之後，玩者和一大堆天使便會跌落一個原始的世



界之中，在這裏玩者要面對一大堆野人的攻擊，而且他們全都手持斧頭，兇巴巴的向玩者衝過來，如果玩者不將他們殺死的話，他們其中的一些人便會向上方拋斧頭，所以還是狠多一些，將他們殺死吧！

野人在地上向玩者攻擊，而在空中呢？當然是用雀鳥攻擊，玩者在對付完地上的野人之後，又要面對天上的怪鳥的攻擊，其實小怪鳥只是一個前奏而已，因為在一群小怪鳥之後便會出現一隻巨大怪鳥，這隻怪鳥可真不簡單，雖然武器只得一種，便是在咀部放出的大量子彈，但玩者就算有吸塵機也有可能因為「吸唔切」而就此送命。

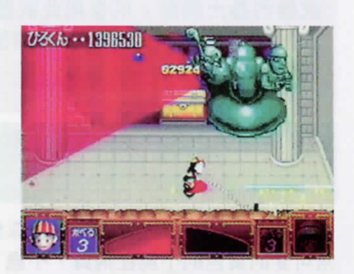
在原始世界之中。原來除了有怪鳥之外，亦會有小蜜蜂的存在，同時在地上會有一隻黑豹，不過這些只是小腳色而已，之後又有中BOSS出現了，這次是一團綠色的光，這團光是非常易對付的，它的移動不太快，而攻擊又只得小量的彈，所以鑿是EASY JOB。

在原始地帶的盡頭，便會出現這版的BOSS——修女和女嬰。這個BOSS的攻擊是非常的厲害，首先是一種大光彈的武器，而這種大光彈又可再細分為兩種，一種速度一般的，一種速度較快，它最初會以慢速彈攻擊，但在受到一定傷害之後，那些快速光彈便會開始出現，而且那些光彈會向上向下不停移動；第二種主要武器是擴散小光彈，這些小光彈的攻擊同樣又可分為兩種，其一是一般的擴散，而其次便是會有一點兒追縱作用的，這種光彈非常集中，所以如果是站在角位的話，肯定死會得十分「醜怪」。













■ STAGE THREE ■

第3版的戰鬥場地是在一間木屋之內，真是十分可愛的小蝴蝶啊！不過，又是不要被牠的外表所迷惑，牠是敵人來的！不過，在優美的蝴蝶之後，玩者便會見到第1個頭目——「鑊一隻」，這隻鑊的攻擊有點兒奇怪，除了是一般的彈之外，這隻鑊亦會放出一種紅色的方型的物體，我們可以當這些物體為「多士」，小心，「多士」可以殺死人，雖然這些「多士」的速度不高，不過由於可以四處反彈，所以，又是要快打快。接着又有另一個鑊，不過，功擊的方法也是差不多，



在「殺鑊」之後，又是一片的和平景象，在玩者前面會出現一些由上向下降的青蜓，這些青蜓會放出大量的彈，如果有吸塵機的話當然會冇事，不過，如果沒有的話，真是願上主祝福你，阿們……

不過，這版的特色是在美景之後便會是悲劇的開始，這裏亦不例外，在以上的青蜓之後，便會出現有史以來最大的大鑊，對了！真是大鑊！這隻鑊是非常的霸道，因為這隻大鑊除了是中間的鑊之外，最大殺傷力的竟是外圍的小鑊，這些小鑊會將他們的旋轉直徑會突然擴大，這種可以說是最強的攻擊，不過，除了這種攻擊之外，這隻大鑊的攻擊亦非易對付，因為這隻大鑊的攻擊大致以擴散彈為主，而且當中有一種類似之前出現過的「多士」的攻擊，不過，要避開亦不是一隻件易事呢！

大鑊之後，又是一片清靜的景象，因為在玩者面會有一大群的蝴蝶，不過，這些蝴蝶的數量實在太多了，因為多的緣故，玩者如果是反應慢一點的話，一定會死無全屍，死在一個優美的環境之中，真是非常的快活啊！



想不到在先前的大鑊之後，仍然會有小鑊的出現，不過這隻小鑊的攻擊是非同小可的，因為其密集的攻擊會使玩者感到有點兒的絕望，玩者只有用上下的走動來避開攻擊才有機會生還，否則……真是和前面的一樣，因為在之前的多個場面中大家也記得是一次美景一次災難的，所以，玩者應會有一點心理準備了，對了！在美景之後的確是這版的BOSS大蜂巢一個，這個蜂巢是會先作圓形移動的，之後便會停在上、下、左、右其中一個方向，而在四個方向也會有不同的攻擊方法，右方是放出蜜蜂群；左方亦是蜂群再加上炸彈；上方是向下方形追縱彈；下方是向上方出LASER之後向下散彈。

在解決了這蜂巢後，玩者竟然要面對一大群的奇怪飛蟲，這些飛蟲的攻擊只是兩發的彈，不過靠其高速往往會使玩者死於非命。而緊其後的便是一些可愛的油燈，上一排，下一排，之後再來一個上下一齊來，不過這些油燈是可吸的，所以玩者大可以吸個暢快。在這個花園之中，當然會有花出現，不過，花是非常「堅強」的一種東西，很難打得爆的，之後，中BOSS大氣球出現了，打爆他便成。

通過了花園便會進入樹林之中，玩者會遇上多棵的蘋果樹，不過，不是每棵蘋果樹的攻擊也是一樣的，第1和第2棵是以蘋果以拋出4個蘋果作為攻擊；第3棵是會跳起來放出大量的散彈，玩者要非









常小心，就算玩者有吸塵機也可以會給打中的。

進入木屋之後，玩者又會遇上可惡的蘋果樹，這蘋果樹同樣是會放出蘋果的，不過玩者可以放心，A PIECE OF CAKE。第2棵是放出全空域的擴散方形彈。在之後玩者又要面對兩個大小鑊，這兩個小鑊的攻擊是以停頓時的大火球彈為主。

再向前行便會見到這版的BOSS大狼一頭，在打這頭狼之時，會不斷的聽到狼的叫聲，之後這頭狼便會打開口將玩者吸進他的口中，玩者只要向後拉便可以避開，而且這頭狼是「印度狼」，牠的頭、手和腳也可以伸長的，玩者如想避開這攻擊的話，要向上方走，因為牠的3個部份是不夠長上到那個位置的，而那些向前的散彈，只要玩者有吸塵機便可以攪掂。










■ STAGE FOUR ■

第4版是中個白色的世界，玩者在這個北國的冰天雪地的環境之中，玩者的敵人竟然是「雪花」？對了！是雪花，玩者要面對的雪花可不是善類，因為他們放出的大量彈再加上數量多，所以是非常險峻的情況，不過，玩者可以利用吸塵機的力量來將所有的雪花也吸掉，這是比較好的方法。

通過了充雪花的森林之後，玩者便會見到一間小木屋，在這間木屋之前玩者會見到一大堆的雪球和一些雪人，想不到雪球是可以滿天飛的，不過，雪球是非常的易打破的，然而在後玩者會見到一個小雪人在空中，這個雪人不是一般的雪人，他是些版的中BOSS之一，玩者要小心他放出的那個雪球，這個可以上下伸展的雪球是要玩者告靠自己的反應去避開的，玩者要睇位然後作前後移動來避開這雪球的攻擊。

玩者之後便會感到射擊遊戲的極至了，玩者會見到自己的身體上有1個方格，那個便是玩者的判了，玩者之前是二個用雪花造的迷宮，當然，玩者不可以給身體碰到任何雪花，否則……死！

在迷宮之前，玩者便會遇到這版的另一個中BOSS，這個中BOSS的婦人並非一個難對付的人物，她的攻擊只是平平無奇而已，首先她會放出一大堆的蘋果上天，不過，這些蘋果會向下跌，玩者要小心的避過；之後她亦會使用一塊魔鏡發射出一些方形的彈，這便是難處所在，由於些方形彈的攻擊範圍非常密，所以玩者要避開的話，






最好是在上方第1粒的位置，這是最好的位置。過了中BOSS之後，玩者會見些飛天武士，這些放箭的飛天武士的攻擊力不強，不過人數多，所謂蟻多「嫐」死象，速戰速決可說是唯一的方法。

嘩！雪崩呀！啤！原來這只是一個視覺較果而已，和遊戲完全沒有任何關係，玩者可以繼續的向前進，而且會發覺竟然在下着和玩者大少差不多的雪球，嘩！不得了！玩者不單要對付這場「大雪」，而且更要將面前沉睡着的大熊打倒，「大雪」不停的下，而大熊亦不只一隻，玩者真是要步步小心。至於大熊的「Z、Z、Z、Z」是非常有殺傷力的「武器」，小心！

吓！想不到童話故世界真是變到如此的地步，連聖誕老人也是會向玩者攻擊的，真是教人多麼的心痛，而這些聖誕老人的攻擊也分3段的，分別是鹿的前衝、聖誕老人的撞擊和禮物包自爆後的全周域散彈，這3段攻擊是非常難避開的，所以，要在聖誕老人使出這3招前將他消滅。

通過了聖誕老人的一關之後，這版的BOSS便出現在玩者面則，那便是雪姑和7個小矮人，這又是惡魔弄出來的「傑作」，這個巨






大的雪姑基本上是不會向玩者攻擊的，真正會攻擊玩者的是那7個小矮人，他們的攻擊大致可以分為4種：第1種是放出氣球，如果玩者將這些氣球打爆的話便闖禍了，因為爆了的氣球會放出大量的散彈；第2種是在地面上的一些小矮人會拿着長矛來攻擊下移的玩者，這亦是用來防止玩者攻擊在放氣球的小矮人；第3種是地上的對空攻擊，這些小矮人會跳起然後放出3 WAY的斧頭；而最後一種便是從天而降的小矮人，種小矮人會射出一支矛來攻擊玩者。玩者最重要是記着，以上4種攻擊是不會分別進行，所玩者要小心一點，而且這版是沒有死位的，玩者最好仍是作「貼地攻擊」為先，因為留在空中被擊中的機會比留在地上的機會高呢！










■ STAGE FIVE ■

繼雪地的一版之後，這次又來到一個海天一色的地方，這個便是海的世界，話明是海的世界，又怎會少了海裏的生物呢？所以玩者最初見到人便是巨蚌的攻擊，不過，大家只要細心一看，在打開的蚌之中原來是坐着一條美人魚的。此外，蚌的攻擊只是前奏，而在蚌的攻擊之餘，又會有另一種海產出現，那便是「飛天墨魚」，嘩！真是成天也是墨魚，點解會有如此多墨魚的，真是非常的可怕，只要玩者稍一鬆懈便會命喪黃泉，而在下方的魚群是不用怕的，因為只是背影而已。

以上2種海產的夾擊會維持一段相當長的時間，過了海產一關之後，玩者又要面對新的考驗，那便是「火」的考驗，在天空中突然會出現一些火團，玩者當然是打倒他們，不過，突然的在天空中出現可能會使玩者措手不及，因而「玩完」。更不幸的是在「火」出現的同時，以上出現過的海產也會同時出場助戰，使玩者更加狼狽。嘩！除了「火」之外，一路前進，玩者會發覺天上的敵人真是不可小覷，因為除了「火」外，更有「火砲」的出現，這些火砲會發射出多個的「火」，這樣，玩者便等於要同時對付多個的「火」，再加上其他的海產便會變成「亂」得一發不可收拾。

「嗯？為何天上會有那麼多椰子跌下來呢？不過數目少而又不多，應可以避開的。」錯了！如果各位這樣想的話便大錯特錯了，因為大家立刻便會受到教訓了，因為「超巨大椰子」會隨着小椰子跌下來，玩者如果事前不知道的話，真是非死即傷。當玩者受到了教訓之後，又要接受「海產們」的考驗了，這次最考驗玩者的是上下移動的墨魚，至於他的敵人已全部出過場了，應可可輕易應付的了。之後，玩者更加會見到了一些會放針的墨魚，可惡呀！墨魚上天本來已是可原諒，玩者竟然出到射針的墨魚，可惡呀！

接着便要打這版的中BOSS了，他是——「T恤一件」，對了！玩者開始要對付死物了，這件T恤的攻擊是夾雜着其他海產一起進行的，所以玩者是身處極大的危機之中，至於這件T恤的攻擊方法是非常古怪和毒辣，當T恤上下「反吓反吓」之時，便會放出一些像眼的東西出來，而如果是左右「反吓反吓」之時便會是T恤的衝擊。

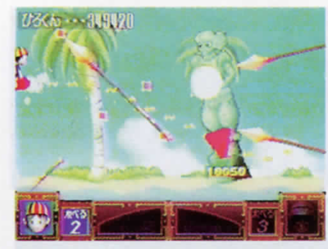
過了這可惡的T恤之後，玩者會發現在海上有十分多的椰子在浮動着，這些椰子是……對了！玩者可以將這些椰子全部吸收，所以這些可以不算是敵人，應説是在遊戲之中唯一的支緩。真是不知哪家人的衣服通天飛，玩者要小心被衣服擊中呢！吓？上次砲台是射









火，而今次是射「椰子」，不單如此，在海面上出現了大鯨魚呀！，不過，這條大鯨魚在玩者攻擊之一會越來越小直到消失為止。除了鯨魚，在天空中更加會有「惹火小T恤」，嘩！真係T恤都會噴火！

玩者在對付完「惹火小T恤」之後，在之前出現過的巨大戰船會再次出現，而且會走出一條鯨魚，這條鯨魚雖然體積不比之前的大，不過，其擊力實在是有過之而無不及，攻擊有2種，首先有擴散「眼形彈」；另外又有從口中發放出來的追縱光彈，前者難避，而後者基本上是非常非常難避的，最好的方法當然是「快打」。接着又是一個中BOSS——「蟹一隻」，這隻蟹的攻擊其實十分平凡，只有放出泡泡和將蟹鉗伸長而已。

打完大蟹根着又見到一大堆小蟹，不過這堆小蟹是完全沒有殺傷力的，之不過其他的海產則依然充滿殺傷力，小心！而且在前面便是這版的BOSS「魯賓遜石像」了，這個有萬多點HP的石像的攻擊力真是十分驚人，因為除了會放出一般的彈之外，在空中更有多支會向着玩者刺過來的長矛。而在石像下方放出的火炎彈，當落在水中後便會變成一條一條的「粗壯」火柱，玩者最安全便是在上方移動，這樣便可以少受火柱的攻擊。

■ STAGE SIX ■







第6版的背景是西部的大草原之上，玩者一出場便要面對大量的南瓜攻擊，這些南瓜不只會發射4 WAY的彈，更加會衝向玩者，這個不是最令玩者氣結的，最可惡的是在半空中的「車輪」，這些車輪是用來阻礙玩者的前進。之後便會出現這版的第1個中BOSS「南瓜怪人」，這個中BOSS是有5個形態的，第1個是圓形的，攻擊只有6 WAY的擴散「南瓜」；第2形態是「南瓜」剪刀，攻擊有有單發的南瓜彈和衝過來然後發出大量南瓜彈，其中後者的殺傷力最大，玩者應先移到上或下角，當他衝過來便向相反方向逃走；第3形態是時針，上下擺動的2支南瓜時針是非常易對付的，只要小心避開便可，而在中央的部份會放出2粒的彈，用吸塵機便OK！第4形態是外星人的樣子，在這裏要向玩者問一聲：「玩者有過人的反射神經嗎？」有的話，OK！你們應可以過關，不過，玩者記着不要看着敵人，應看着敵人的彈，這樣才可以通過：最後一個形態是飛船，武器只有船頭的2連裝飛彈，玩者只要上下移便可以全部避過，不要以為在中間可以避過，這是錯的呢！

在通過了後會進入市鎮，在市鎮之中玩者會見到一些非常可怕的空中「蛇蛇」，不過，這蛇的攻擊力不大反而在空中的另一敵人——砲台所放出的大彈，玩者一定要小心，接着便是第2隻中BOSS，這蜘蛛的攻擊只有本身的彈和小蜘蛛的網，所以可以很快「過骨」。

通過了便是這版的BOSS出場的時候了，這版的BOSS是童話故事中的4隻小動物——「鷄、狗、馬、貓」，這些動物的攻擊非常簡單：鷄的是從天而降的巨大音符；貓的是由喇叭吹出來的音符砲：狗是跑出來放出向上飛的音符：馬是放出3 WAY的音符。





■ STAGE SEVEN ■





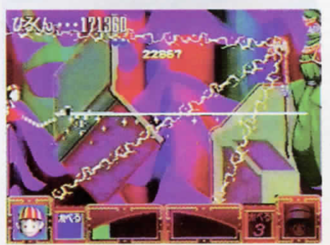
這是這個遊立戲最後的一版了，一開始玩者便會見到前方一片黑色，因為玩者前方會出現一大堆的黑色大球，這些的黑色大球是可以打破而不可以吸收的，所以一定要打破這些黑球，不過，由於這些黑球的堅硬程度是非常的高，所以最好站在同一條線上攻擊，這樣便可確保玩者能絕對安全的通過這裏。

黑球的攻擊會持續一段時間的，不過只要依以上的方法便可以安全過渡。至於之後的便是中BOSS大頭娃娃了，這個大頭娃娃的攻擊是放出交擊的小鐵球，不過由於是會在一個窄的幅度發射，所以可以非常輕易的避過；至於那普通的彈，EASY JOB！

終於到了打最後BOSS的時候了，這個BOSS的攻擊真是厲害得很，這個巫師的攻擊方法有很多，共有7種之多，最常用的是大書攻擊，不過，玩者只要看他的位置便可以知道大書出的位置，他走上書在下出，走下則在上出；小書，就如一般的攻擊一樣，可以用自己的火力將小書消滅；放出3 WAY彈的小書，這些放3 WAY彈的小書只要打破了便不會再放彈；大黑球蛇，在巫師的攻擊之中，這是最難纏的一種，玩者一定要打破牠的頭部才可以消滅牠；大黑球，那只是巨大化的擴散彈而已；在巫師的魔杖可以放出3 WAY的電，玩者要站到杖的大約30至45度位置便可避開；光環LASER，這種LASER只要玩者將光環打破便可阻止LASER發射。













METAL BLACK 黑鋼

TEXT：ARES

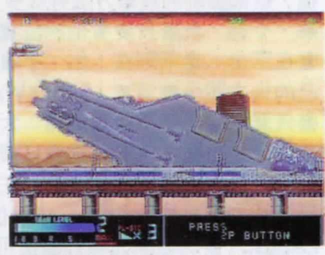


話說於上期介紹了《黑鋼》此變態射擊遊戲，當時見到那花到暈船浪的畫面已心知不妙，原因不是那難度，而是有否足夠精神在遊戲中消化畫面及作出即時反應。卒之，在刻意修練（睡覺）後，終於用無限根性完成任務，而在開始攻略前筆者亦先與讀者們說說有關此遊戲的要點。一）由於遊戲畫面太亂，故玩者應在狀態良好時進行攻略，以免事倍功半。二）遊戲中的ITEM是可加強火力及貯起作主雷射用的，故在使用後火力亦會變回最弱階段，因此玩者不可濫用主雷射。三）主雷射雖可與敵首領的主雷射抗衡，但如火力不足便會被壓倒，因此能源的消耗要「有時思無時」。四）主雷射其實只可作攻擊，對於敵彈是毫無影響的，故在放主雷射時亦要注意四周，簡單點一句，救命大彈不復矣。OK，大致如此，開工。

ROUND 1 DOWN TO EARTH



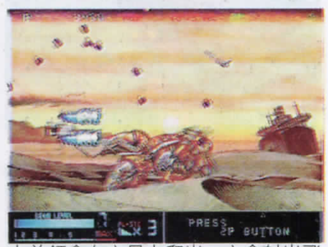
在開始時，雖然有大量ITEM，但切記不可貪吃，因為從正面會有戰機出現。



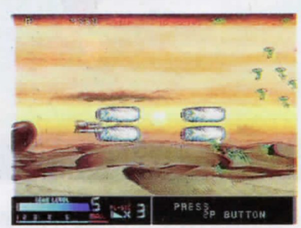
當遇到空母時，玩者必須保持於右上角，因為空母是會升起的，之後在降下後便同樣在上路逃出。



於這裏玩者可體驗到此遊戲的一項法則，那便是射不穿的東西便不可接觸，否則撞機收場。



中首領會在空母中爬出，它會射出飛彈攻擊玩者，基本上只要對準其上部便可同時射到它及他的飛彈，但同時亦要小心正面飛來的戰機。



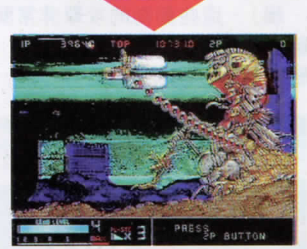
跟着一大群青蛙會空群而出，但玩者只要保持在此高度及距離便可安然渡過。



之後會進入城市上空，除要小心大廈及砲台外，同時亦要注意多隊的小型機隊。



由於首領有半畫面大小，故出現時玩者不可身處前半畫面，同時應在它有攻擊力前先在下方掃個夠。



跟着首領會站起，由於攻擊只對上半身有效，故玩者只射其上半身便可。至於第一段它先會以觸手與玩者搶ITEM，但由於可透過，故此時可放心攻擊

之後，首領會射出雷射，此時玩者可以自機本身的火力抗衡，但其實在頂部是有死位的，故聰明的玩者應立刻到頂部攻擊。



跟着首領會射出主雷射，當然，玩者亦可以主雷射抗衡，但由於在其頸部有死位，故還是在此位置及有效距離攻擊好。



之後對方便會射出散彈，至於處理方法亦與一般射擊遊戲一樣，拉後找空位避，同時發砲搏大霧。



最後，首領便會蹲下及在背部射出追踪飛彈，玩者要降下射其頭部，但同時亦要配合節奏在射出飛彈時上移掃去飛彈。

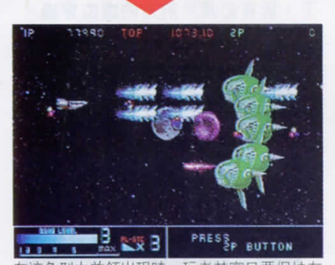
ROUND 2
CRY FOR THE MOON


開始時，會有導彈從後面出現，玩者可移近以「辣」它，但要小心它的頭部是會退殼的。

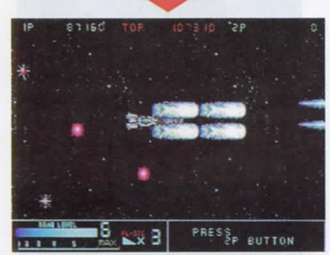

之後會有敵機從正面出現。


跟着中間的上下方會輪流有小型飛彈。


遇到這些戰機時要前發制人，否則它會分體作兩面攻擊。


在這魚型中首領出現時，玩者其實只要保持在同一位置便可射爆它，但要小心其他的敵機。


於中首領爆破時，會開始有敵機在正面的上下方出現。


之後便會有空雷在上下方不斷出現，玩者要射毀來殺出生路。


後段會同時有移動砲台，玩者務必作先制攻擊，否它會射出斜向的雷射砲。


跟着會有一直排敵機，要射毀其實不難，但問題便是它們會射出一些不能毀滅的球，一定要避過。


緊接的又是分體戰機一直排。


之後會有敵機從正面出現。


跟着會有一抵抗力強的蝌蚪型中首領，但由於攻擊力不強，大可輕鬆處理。

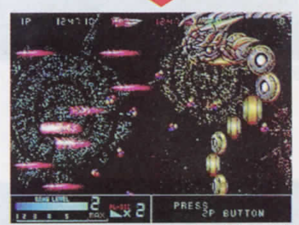

幹掉蝌蚪後便再有敵機在正面上下方輪流出現。


跟着會有巨型導彈從後方以斜向出現，如仍是重火力便可移位「辣」它，但如不是便要避去。


跟着出現的敵機會斜向射彈，一定要盡快處理。


緊接便會有大量從前後方出現，如控制不到場面便要放主雷射及以擴散攻擊。


首領會先在前半畫面游過，不可放過此機會。


之後便會從前半畫面下方升出及射出雷射，同樣地要在頂部死位攻擊。


跟着它便會游來游去及放出反射球，玩者應盡可能射毀。


之後它便會於尾部射出雷射，玩者必須小心反射球改變雷射的軌道，而筆者便喜歡在此時以主雷射攻擊。


如以主雷射攻擊，在首領游走時便可由直向攻擊變成擴散攻擊，以爭取進攻機會。


最後首領會由上至下以主雷射掃射，但死位是在最底部，此外只要接近便可作有效攻擊。

ROUND 3 DREAM LAND



剛開始時同樣會有戰機在正面出現。



當射完第二排後，後上方亦會有敵機出現。

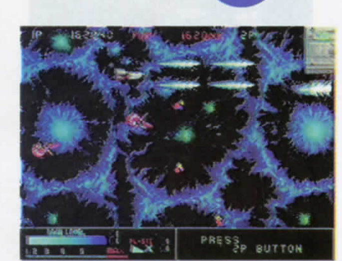
這些龜形的敵機會同時向四方斜向射出雷射，加上不只一台，故必要速戰速決。



跟着蝌蚪又出現，但此台可說是射不爆的，因此最好迴避之。

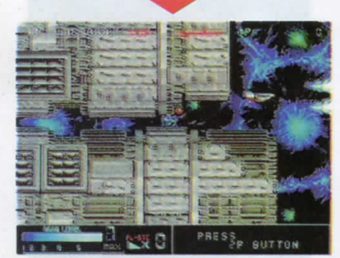


進入基地後會一些可伸出柱子的敵機，一定要盡可能射毀，否則便要避來避去，增加撞機的危機。



紅色的敵機會在後方出現，但不應立刻移位射它，因為它除會追向玩者外，其他的亦會很快出現，故玩者要看準才攻擊。

當看到這蟲形敵機時一定要立即前衝及殺出一條生路。



因為那蟲會玩關閘，如跑不掉便會被夾。

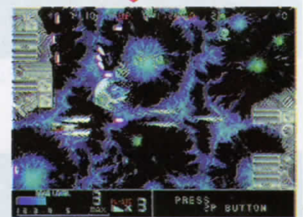


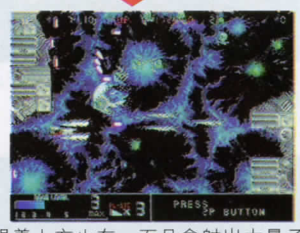
同時會有一自爆機從後方衝向玩者。



跟着會有分支路，如火力強便可選上路，但如弱的話便最好選下路。

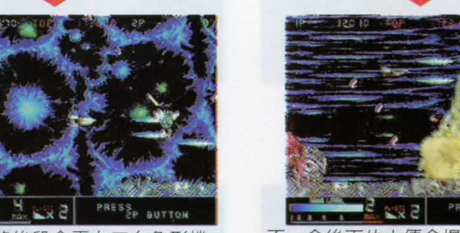
當到盡頭後便要上升，下方會有敵機追至。



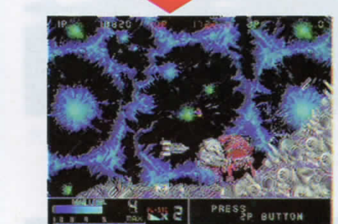


跟着上方也有，而且會射出大量子彈。





之後在直路後段會再有三台龜形機，同樣會射出四斜向雷射。



首領早已在此，但由於未有攻擊力，故大可先作一輪攻擊。



基本上首領的攻擊力不強，但其身邊的球便會一直射擊玩者，同時要小心它滾下。



當球滾到地面時仍會射彈的，故要小心。

在球滾回山上時便是玩者的機會。

跟着首領便會放出雷射，為不與球作正面衝突，玩者最好以砲火與之抗衡，但亦要小心球會滾下。



不一會後面的山便會爆出一基地，故玩者平常時不應身處前半畫面。



基地會有一觸手搶ITEM，但同是不怕接觸的假東西，大可放膽繼續攻擊。

此段中，球會一面放主雷射一面跳下，玩者必須於前方的虛位穿過。



跟着球會一面上移一面放主雷射，由於沒有死位，故要放主雷射與之抗衡。

ROUND 4
CRYSTAL LIZE


於開始時，玩者便可看到一氣泡，表面上玩者即使撞到它也沒有事的，但問題便是它會包着玩者，同時不能攻擊。

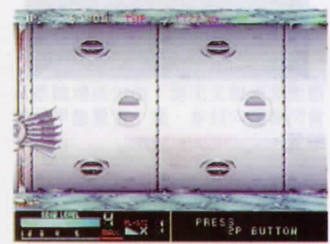

跟着便會遇到大群龜形機，定要先行處理。

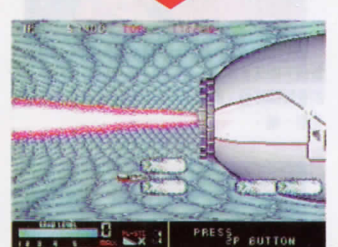

上方的障礙是要射破來通過的，但之前會有氣泡出現，故一是射毀它，或是後移先中，好令它不會在後面阻着。


到這岩壁時，玩者切記不可位於右上方，因為上部的岩壁是會下移的。

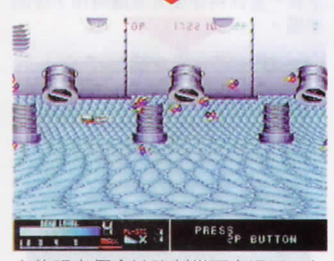

之後在這段亦是要前衝通過，因為中間那石柱是會上移的。


最後會有極大的歡迎會，定要避去那些紅珠。

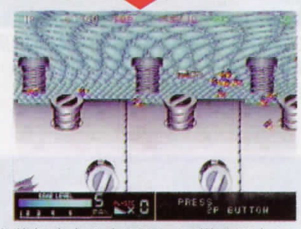

不一會便會到達藍色畫面，即首領將出場，玩者定要移到最下方避過從後出現的巨大火箭首領。

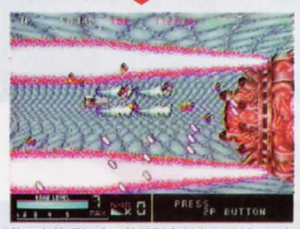

首領會先放出一主雷射，但由於火力不足，故在在下方射其要害——頭部。


不一會其頭部保護罩便會毀去，同時下面方會有飛彈射向玩者。


之後玩者便會被強制從下方通過，但要小心甩出的巨大螺絲。


到尾部時雖有大量ITEM，但玩者應立刻衝前，因為會有追尾飛彈射出，遠距離可比較易令飛彈飛至自機前方及射去。


之後便會在上方通過，同樣地要小心那些螺絲。

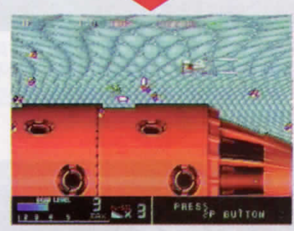

跟着面向其頭部時，敵機便會射出主雷射，玩者如要反擊便只有身處中間才可成功，但同時對方亦會射出散彈。

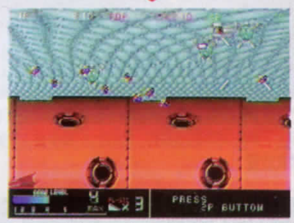

到末段時玩者不妨以主雷射還火，反正一會又有大量ITEM可取得。


當強制下移時可將主雷射改變為擴散，以增加攻擊機會。


再由下面通過時，敵方攻擊便會改為射出小型飛彈，由於是只射向前面的，故只要前衝便可。

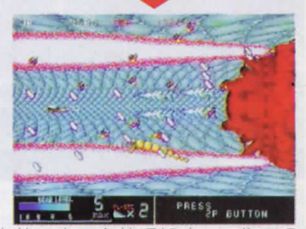

跟着便會再放出追尾飛彈。


之後在上方通過時，首領便會放出大量小型戰機。


差不多到前方時，龜形機便會被放出。


再正面向着頭部時，首領便會放出雷射，玩者可以雷射抗之。


第三次在下方通過時，敵機體便會放出空雷。


在第三次面向敵頭部時，一隻可吸去ITEM的機體便會出現，由於是會撞的，故要立刻射毀它。

ROUND 5 NEMESIS CRISIS



甫開場，玩者便會遇到大群小型機，玩者如被纏上便會被黏着，令機動力大減，尤幸不一會後便會甩掉，如是2P的話更可由隊友立刻射去。

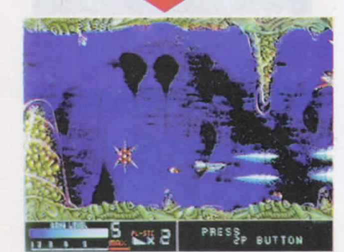


之後便會出現數台移動雷射砲，它們在定位後便會向上下兩方同時射出雷射，故如打不掉便要立刻離開其位置。

在這裏會同時有黏着玩者的敵機及移動雷射砲出現。



越過這小丘時要先射下前方的敵機才行動。



這些星形的敵機會衝向玩者及向斜方向射出四向雷射，由於是在後方出現，故要先甩掉才反擊。



在此分支路選下方較有利，因可以頂部作掩護，以先射下前面的小型機，否則又會被黏着。

但亦要小心後面趕來的敵機。



在這部份又是先射上方的砲機，之後射下小型機才通過。



此段移動雷射砲會再出現，同樣地不要強鬥，射不下便逃。



前方的星形機是會閃前的，定要在它們消失前射下，否則便會被撞。



跟着會有敵機從左後方出現。



最後星形機又出現，由於為數頗多及會閃着衝向玩者，故一定要盡早見隻射隻。



首領方面其實與第一版的差不多，但分別便是今次的會瞬間移動。同樣亦是要身處後方及在它出現時先射一輪。



其觸鬚是不能接觸的，後果自負。

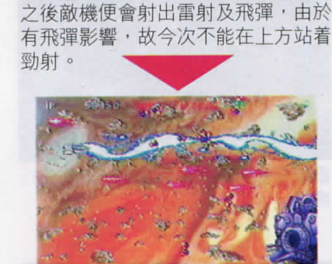


一會後敵機便會前衝及消失，故玩者定要一直保持在後方及隨時作下移的準備。



在出現後，對方便會伸出另一觸鬚，不過今次的是沒有攻擊力的,故大可一面飛前搶食一面反擊。

之後，對方便會射主雷射，同樣地玩者可下移避過及還火。

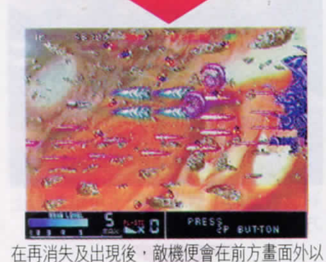


之後敵機便會射出雷射及飛彈，由於有飛彈影響，故今次不能在上方站着勁射。

跟着又是雷射，玩者大可以主雷射加速其死亡。



之後會在前方以上半身出現。



在再消失及出現後，敵機便會在前方畫面外以雷射射向玩者，故這時玩者要一直保持開火來作抗衡。



之後對方便會再放出觸手搶食，不過都就瓜柴囉。

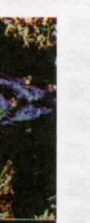
ROUND 6
A MIRAGE OF MIND GAIA



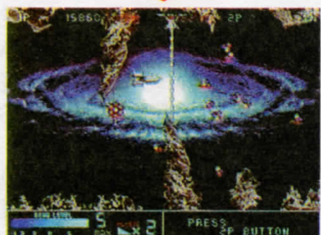
終於到達最後一版，當然難度也是最高的，所以在開始時便有星形機閃出。



跟着會有多台戰機從上方降下，它們會向上方射上斜向的V字形雷射，故如不射不下便要躲在其上方。



前方的路障如被攻擊是會先增殖才爆的，故玩者只可一面開火一面直線突破，切忌上下移動。





對於這台敵機，如火力充足便可射毀，如不能便要在柱子縮短時衝過。



牆上伸出柱子的敵機如射不到便會避過，但地面那一砲機便一定要射掉。



進入基地前，又會降下數台射出V字形雷射的機體，由於是在後方出現，故先要避過才反擊。



龜形機再出現，一定要立刻處理。



在基地中玩者會遇到三台巨型砲台，其攻擊力雖高，但防禦力則認真麻麻，至於第一台是主雷射級雷射砲。



之後又有數台移動雷射砲，同樣地射不到便離開其攻擊位置。



第二台便是一般雷射砲。



第三台則是散彈，但由於不是向玩者正面射擊及是散彈，故玩者除不能以火砲抗衡外，唯一的對付方法便是先在後面射掉，否則便只有避彈。



跟着便是路障、星形戰機及移動雷射砲，此段並沒有死位可言，玩者亦唯有靠自己的技術。



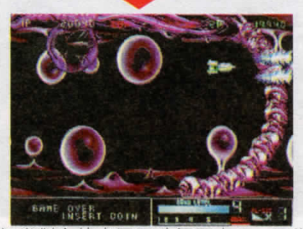
之後，紅色的戰機又會從後出現。



最後便是一群星形機，必要見隻射隻先發制人。



於首領方面，其實體根本只有中心那一顆珠，故玩者大可肆意地四周移動，只要不碰到那珠便可。



但當對方伸出尾巴時便要小心，因為其末端是可撞毀玩者的。



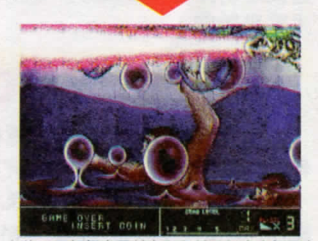
之後尾部便會射出主雷射，雖然又是全畫面全掃，但玩者只要躲在右下角便可避過。



在放完主雷射後，尾部便會放出大量ITEM讓玩者進補，但當跟着遇到光珠時，玩者切勿立刻射出，此時應稍忍及以一般雷射攻擊。



跟着便會放出光球，它會一直向玩者伸延，如碰到便會撞機，而它在伸至一定長度後便會縮回及再作下輪攻擊。至於對付方法便是集中攻擊發光的頭部，或以主雷射同時毀掉它們及向首領攻擊。



之後，尾部便會再射出主雷射，但今次便要在左上角避過。



到末段時，首領是會一氣射出多個光球的，故主雷射便應在此處使用，不過到此地步對方亦命不久矣。



終於完工，希望啲個橙狀物體唔係地球吧。





BY：WATER DRAGON

WHAT IS 16：9？

SONY在90年代初的時候，推出了「HDTV高解像電視」，其解像度高達1125線，而銀幕的蹤橫比例則由傳統的4：3擴闊至16：9；比起一般電視，「HDTV」所顯示的畫面實在高出幾個LEVEL，其影像之真實達到令人震驚、咋舌的地步，筆者欣賞完後，簡直有買之而後快的衝動……

但由於當時製作「HDTV」的技術還未普及，所以當時一部「HDTV」和其專用影碟機合共起來的售價竟高達三十萬之鉅！根本就不是一般消費者可以付擔的。

為了早一步推動新的電視制式，日本的各大AV生產商在1991年尾，便開始推出了單是「闊銀幕」的電視機，而售價則降低至三至四萬（36吋的型號）；這些型號雖是沒有了高解像模式的畫面，但由於其闊銀幕本身可以直接對應一些「LETTER BOX」的電影軟件（即上下有黑邊，港產片多是這樣）比一般的4：3電視更有迫力和臨場感，所以仍受到很高的評價。

1993年尾，這類16：9電視推出了香港版，其售價亦降至二萬元左右（32吋的型號），而且還有「麗音」的設備，其中一些款式更設有專為玩遊戲機而設的「GAME MODE」。今次的專題便是研究在「闊銀幕」電視機上玩電視遊戲的種種問題，希望大家喜歡吧！

HOW TO 16：9？

時至今日，「闊銀幕」電視機的售賣點已是隨街可見，但其普及的程度仍是很低。筆者究其原因只得兩個：1.售價仍高；2.一般售賣的店鋪完全不懂怎樣示範「闊銀幕」電視機的優點，只識用FULL（全畫面模式）MODE，令消費者覺得所謂「闊銀幕」電視機的優點竟然只是「拉長壓扁」……「未來戰士續集」裏的阿諾舒華辛力加慘被監生變為「阿諾豬頭生力啤」，正是令人發笑也來不及，又如何招來顧客呢？

各種不同的模式

A.變焦模式 ZOOM

這個模式是將畫面垂直及水平地放大，即是把畫面的上下CUT去一部份，全個畫面都不會變形，最適合播放一些「LETTER BOX」的電影。



在GAME方面，最適合玩的就是一些上下有黑邊的作品，例如：MCD的STG《SLIPHEED》和AVG《夢見館物語》，在各大機種都大受歡迎的AVG《D之食卓》等。

B.全畫面模式 FULL

這個模式是將整個畫面向左右拉闊，完完全全地填滿螢光幕的每一個角落，但畫面則會完全變形，基本上現行的電影軟件是不對應的，筆者絕不推薦用這個模式去看電影，除非閣下是「阿諾豬頭生力啤」的忠實擁躉……

但若將這個模式用在打機上，則效果會較為好一點。例如一些設有「WIDE MODE」的GAME，就是專為這個模式而設，效果好到不得了；這些GAME計有SS的STG《PANZER DRAGOON 2》，RAC的《山卡賽車KING SPIRIT》，而PS則有STG的《JUMPING FLASH 2》和《GALAXIAN 3》等。這堆GAMES的WIDE MODE都是把原有的畫面縮窄了，所以一用全畫面模式便可以顯示出一個沒有變形的完美畫面。此外，還有一類GAME是可以用這個模式的，那就是一些沒有以實物作為依歸的遊戲，例如PS的賽車戲《MOTOR TOON 2》就是，因為這GAME內的賽車都是憑空構想出來的，所以就算畫面裏的角色被壓扁了也不易察覺。



C.闊瑩幕變焦模式 WIDE ZOOM

這個模式是由全畫面模式進化而成，是一些新款的闊銀幕電視必備的模式。它的方法是以「4：3」畫面的中央部分為標準，不作任何變形處理，而畫面的頂部和底部則加以一定程度的壓縮。這模式的實用性比全畫面模式更高，而且也十分適合觀看電視台的劇集。

在GAME的方面，這個模式可以對應大部分的作品，只要遊戲內的資料不是被放得太高或太低便可以了，例如SS的足球遊戲《V GOAL 96》，SNK的招牌作《KING OF FIGHTER 95》等便是最好的例子。



D.字幕模式 SUBTITLE

這一個模式是用在一些有字幕的電影軟上，方法是將整個畫面向上移，而把畫面下方壓縮，露出一些空間作為擺放字幕之用。

很遺憾，這一個模式並太適合玩GAME，各位遊戲玩家大可不必理會。

E.遊戲機模式 GAME

基本上是全畫面模式，但在畫面和音效兩方面都被調校過。首先説畫面方面，由於在遊戲進行中的時候，是有很多閃爍的畫面，所以畫面便被調校得較暗和較低反差，讓眼睛不會過分疲勞；至於在音效方面，為了讓玩家們有更刺激的感受，便把低音和動態校強一些，以取得更震憾的效果。

在揀GAME方面，是和全畫面模式一模一樣的。



CHANGE TO 16：9

為了讓大家更瞭解16：9和4：3之間的分別，筆者便揀來這幾隻GAME作為示範。

《PANZER DRAGOON ZWEI》

由於這GAME是設有「WIDE MODE」（在OPTION中調校），這樣便可以直接用「FULL MODE」或「GAME MODE」，增加玩GAME時的樂趣。



原本4：3的畫面



轉為16：9的畫面

《VIRTUA FIGHTER 2》

如果不介意能源BAR被裁去的話，大可以用「ZOOM MODE」去玩；但最好都是用「WIDE ZOOM」，在畫面中的輕微變形是可以接受的。



原本4：3的畫面



轉為16：9的畫面

《DAYTONA USA》

這GAME本身並沒有「WIDE MODE」，但從4：3畫面所見的賽車的確是窄了一點，所以用了「WIDE ZOOM」後不但視界擴闊了，就連賽車也正常了。



原本4：3的畫面



轉為16：9的畫面

《THE KING OF FIGHTER 95》

《KOF 95》的情況和《DAYTONA USA》十分相同，所以都是用「WIDE ZOOM」最適合，而角色的變形真的很難察覺。



原本4：3的畫面



轉為16：9的畫面

《V GOAL 96》

用了「WIDE ZOOM」後的《V GOAL 96》，球場顯得十分廣闊，令喜歡玩足球GAME的人一新耳界，而不會覺得有任何變形。



原本4：3的畫面



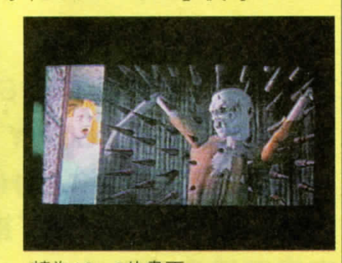
轉為16：9的畫面

《D之食卓》

這GAME本身是超過16：9的，一般來説這個比例才是真正的電影裏的闊銀幕（最好的例子就是「DIE HARD」的FULL SCREEN版影碟），因此只要用「ZOOM MODE」便可。



原本4：3的畫面



轉為16：9的畫面

《JUMPING FLASH 2》

由於本身有「WIDE MODE」，所以最好當然是用「FULL」或「GAME」；但因GAME內的角色是虛構出來，沒有實物作比較，所以就算用「WIDE ZOOM」也OK！



原本4：3的畫面

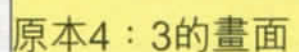


轉為16：9的畫面

《MOTOR TOON 2》

全GAME不論角色或背景都是十分卡通化，完全沒有實例可尋，所以無論用「FULL」、「GAME」或「WIDE ZOOM」都是那麼具有迫力。





原本4：3的畫面



轉為16：9的畫面

《GALAXAIN 3》

在街機中是超闊銀幕，所以在PS版中也設有「WIDE MODE」，當然就是以「FULL」最適合，用「WIDE TV」玩這GAME的是很過癮，很震憾。



原本4：3的畫面



轉為16：9的畫面

不應使用16：9電視的GAME

正常來說，以RPG和SLG最不適用16：9電視機去玩；皆因這兩種GAME的畫面都是充滿訊息、數據和對白等十分重要的資料，而這些資往往都會擺在最頂或最底，所以便不應用「WIDE ZOOM」和「WIDE」這兩種模式，以免資料不翼而飛。至於「GAME」和「FULL」則會令畫面變形，所以都是不用為上。



◆你會喜歡這個扁口扁面的藤崎絲織嗎？



◆裁了這些重要的資料，又怎能爆機



◆被壓扁了的人物始終不好看

INTERVIEW 訪問

為了讓玩家們更加了解16：9電視在香港的動向，本刊便特地訪問了SONY（新力）香港有限公司的市務部主任STEVEN CHU。

GPM：聽聞SONY為了推動16：9電視，在日本市場已經沒有再推出4：3的電視；而在香港方面，又會不會一樣呢？

STEVEN CHU：因為香港的電視廣播依舊是用4：3的制式，所以我們仍然是不會忽視4：3電視的市場。再者，在策略上日本和香港是分為兩個不同的地區去管理，而香港是屬於東南亞區的，所以一樣會有新款的4：3電視在市場上推出；在另一方面，由於SONY想在東南亞加強16：9的宣傳，所以是會照樣推出新的16：9電視。所有的16：9電視都是由日本製造，而且在電源輸入方面更採用了AUTO VOLTAGE，適合全世界任何地方使用。

GPM：這就不怕因插錯電源而燒機了；哪麼16：9電視在香港的受歡迎程度又如何？

STEVEN CHU：由於香港人接受新事物的能力很強，故此亞洲區除了日本外，香港便是這種電視銷量最高的地方。

GPM：在貴公司的16：9電視中，是有專為打機而設的GAME MODE，而這個GAME MODE的資料，是否以PLAYSTATION為參考呢？

STEVEN CHU：是的，這個模式中的數據是參考了SONY COMPUTER ENTERTAINMENT和SONY MUSIC ENTERTAINMENT這兩間公司所出的遊戲，例如《PHILOSOMA》和《KILEAK,THE BLOOD》等。

GPM：現在的家庭遊戲機多數具備有RGB輸出，



哪麼在貴公司的16：9電視會否裝設這種輸入方法？

STEVEN CHU：會，在即將推出的新型「POWER WIDE」中，便會有這種設備。

GPM：「POWER WIDE」？是不是那一部可以駁電腦的新型號？有甚麼特別的功能？

STEVEN CHU：不錯，正是這一部，「POWER WIDE」最特別的地方就是可以接駁電腦。我們的構思就是要迎合多媒體的方向，無論是打機，用電腦和欣賞電視節目都是用同一部電視機。用了「POWER WIDE」後，你大可以安坐家中一邊玩INTERNET一邊看電視台的節目。

GPM：哪麼在接上電腦後的解像度是多少？能否達到1024×768呢？

STEVEN CHU：「POWER WIDE」接上電腦時的解像度只是640×480，即是VGA的基本標準。由於「POWER WIDE」的主要構想是以方便使用為主，所以解像度並不是首要條件。

GPM：聽聞這部電視的顯像管是取自高解像電視的，那是否可以觀看「HDTV」呢？

STEVEN CHU：不錯，「POWER WIDE」是可以直接看高解像電視而不需加任何附件，事實上大部份影象訊源只需直接PLUG IN便可使用；而且更設有「雙重掃描」（100/120Hz），就算長時間觀看電視或使用電腦，眼睛也不會疲倦，這種功能已經設在現行28吋、32吋和41吋背投中。

GPM：除此之外，香港版的「POWER WIDE」會否加入其他新功能？

STEVEN CHU：現在考慮加入可以同時輸入兩個訊源的「TWIN PICTURE」顯示模式，即是可以一面打機一面看電視。

GPM：這樣一來，即是可以用兩部PLAYSTATION玩通訊對戰而毋需兩部電視了。

STEVEN CHU：正是這樣。

今次的訪問讓我們得知SONY（新力）香港有限公司的最新動向和策略，相信大家亦會對其產品有更深的認識吧，那麼不知閣下又有沒有興趣進入這個最新的AV領域呢？

SONY的16：9系列簡介

KV-V16MN1，KV-V20MN1

這兩個型號是最細小的，適合一些比較細的房間如睡房之類。這部機雖然是細，但「WIDE TV」應有的功能（各種16：9的模式）卻沒有因此而減少，可說是「麻雀雖小，五臟俱全」。



KP-W41MH11

41吋的背投電視可說是家庭影院的標準設備，其特點就是機身非常纖巧，只有39CM深，特別適合香港吋土呎金的居住環境；至於功能方面，則和KV-W32MH2大致相同，都是雙畫面功能和雙重顯影掃描。



新世代的16：9電視——「POWER WIDE」



◆只要把電腦的VGA輸出駁到這裏便可以



◆「POWER WIDE」可以直駁電腦

KV-W28MH2，KV-W32MH2

32吋和28吋可說是「WIDE TV」的標準SIZE；此系列均裝設了「HD TRINITRON」（但不能看HDTV），而且更具有雙畫面功能和可以保護眼睛的雙重顯影掃描。



打機的夢幻組合！

百多萬元設備玩遊戲機！

文：李迪偉

PUYU神來電，問小弟有否興趣在「GAME PLAYERS」舞文弄墨，介紹香港的打機發燒一族，第一時間便想到用甚麼筆名好呢？看看自己慣常的中山打扮，都一把年紀了還玩乜花名呢？經過閉目運氣、氣聚丹田、合指一算及打了十幾局「鐵拳 2」後，終於想到入淺水灣，唔係遊水、也不是睇靚女，而是到一位超級薩雅……係一位超級發燒友的家中，玩PLAY STATION、玩SATURN、玩富貴、玩自己……。

次世代機迷與迷之組合

今次介紹這位好友姓麥，家住淺水灣，是香港知名的賽車手(年年都到澳門參賽)，除迷賽車外，他還迷AV、迷Hi-Fi、迷古典音樂，當然還有迷次世代遊戲機啦！今次參予及支持PLAY STATION及SATURN的後勤部隊有幾勁？我地……去……片。

麥兄的夢幻組合：

電視機：無

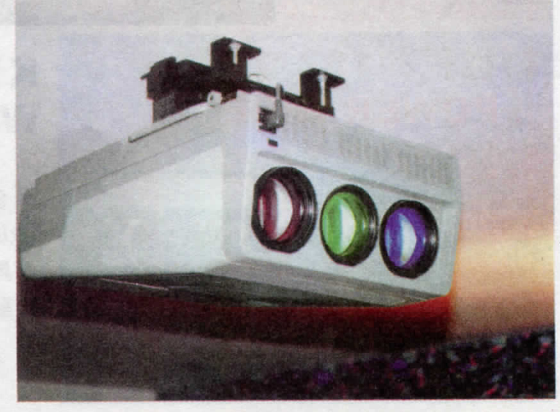
電動一百吋大營幕：約二萬元

SONY超級投射連接桿：約十七萬元

這部新力投射雖然不是最昂貴的一部，但也是第二貴的了



◆這部SONY投影機十分漂亮，而更可隨時看「HDTV」，是一件十分先進的器材



INFINITY IRS V 座地喇叭：約六十萬元

前面一組是中音及一排的鋁帶超高，後面的一組是一對七尺的低音柱，睇影碟肯定有一流的臨場感，主人家用的影碟機是機皇XO——先鋒X0影碟機（四萬多元）。



◆當今世上可以用錢買得到最靚聲，最HI-END的幾套揚聲器體系之一，除了要有夠大的地方外，更要有高深之調校HI-FI功力及耐性才可將之駕御，是STATE OF ART中的STATE OF ART

MFA膽前級：十四萬

麥兄主要以MFA來聽他心愛的黑膠唱片，用來打機……始終是有點兒那個。

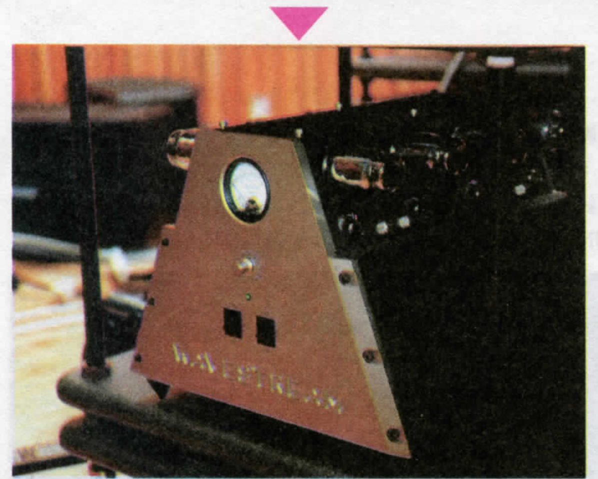


◆MFA膽前是現時最熱門的HI-END前級，總共用十枝燈膽，其中八枝是6DJ8，兩枝是12AX7，靚聲的程度已達到膽前的極致

WAVESTREAM V8膽後級：二十七萬

這套外表有如跑車引擎的膽後級來頭不少，全港唔超過五套，單看外表已有一種一統天下的氣勢。

◆左右獨立聲道的膽後，單是一邊已有100磅重的超弩級製作；每聲道用上八枝KT-99作強放管，AB類輸出有300W，亦可改為純A類輸出150W。WAVESTREAM V8的最大特點是可以逐枝膽調校偏壓，故此買膽時毋需MATCH；其聲音質數正是有氣勢又有幼細。本身根本就是一部活脱脱的藝術品。





SPACE & TIME DECADE喇叭線兩對：合共約五萬元

在音響界中，DECADE是新一代的線王，二萬多元一對的十尺喇叭線在現今市場上不足為奇。

SPACE & TIME DECADE訊號線三對：合共二萬多元

喇叭線用到DECADE，訊號線又豈可馬虎。

ROOMTUNE音響架二套：約二萬元

再加上特別為這間影音房而設的巨額裝修……，這套組合已超越港幣一百三十萬元，若把麥兄的唱盤組合計算在內，這套組合便達到一百六十萬之勁。（PUYU神按：李迪偉兄還説少了一樣，就是那個價值連城的無敵海景）

這類無敵的音響組合我也在好幾個地方見過，但用這極級的組合打遊戲機卻還是第一次，在這裡真的要多謝麥兄願意借出他的至愛組合給今次的測試。



唔睇英格蘭……睇《V GOAL 96》

相約玩機之日，正值電視直播英格蘭大戰快易通，編輯米奇、PUYU神與在下豪氣地、決斷地放棄睇波的機會(始終都是打GAME友)，為的只是眼前的情景(見圖)，筆者夠膽説，各位讀者咁大個仔(包括我)，可想過可以在一個接近一千尺的地方，以如此究極之陣玩次世代機吧？試想像當你玩PLAYSTATION的《鐵拳 2》時，那一浪接一浪的低頻從昂藏七尺的巨形喇叭狠狠地轟出時……嘩！你仲會有命嗎？一想到這裡，三人的口水差點滴落名貴的地板上，米奇第一時間衝前駁起PLAYSTATION及他帶來的那支模擬快樂棒，PUYU神則駁起整套攝影裝備影一影眼前的每一件超級組合，而我就為整套組合作最後的檢查及音量的調校。



◆米奇玩得不亦樂乎，非常過癮，並説以後要努力賺錢▶

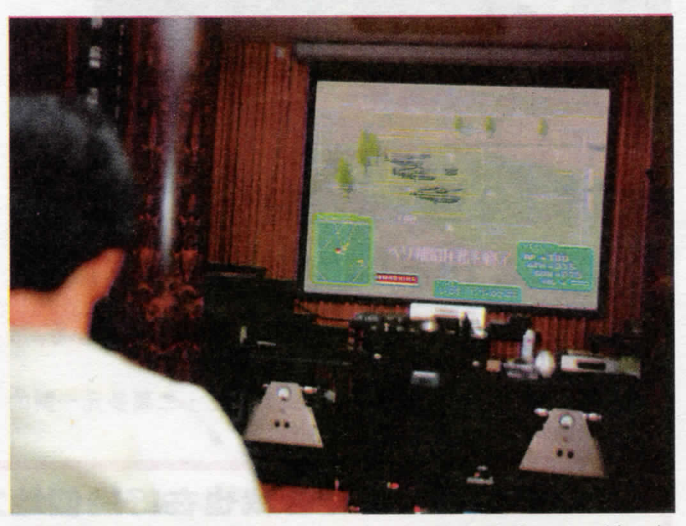
恐怖的作戰開始

我們先以PLAYSTATION的《SIDEWINDER》開場畫面作熱身，畫面一出，拿着相機的PUYU神呆了，拿著冰水的我呆了，從喇叭「湧」出來的一層層超低頻很勁啊！咦？米奇呢？原來米奇已第一時間飛身跪在地上始動他的飛機控制桿，驚著他的戰機與敵人激鬥，米奇也是第一次坐在如此寬敞的「駕駛室」作戰，我又豈敢上前「移動」佢呢？也不知是誰靈機一觸，PLAYSTATION暫時退下火線，換上物主的一部已內置MOVIE CARD的SATURN再戰江湖，今次我們用金閏房(《GUNGRIFFON》)測試，由於此GAME的開場畫面可與MOVIE CARD對應，用來試畫面的質素就最適合不過了，畫面出現的頭十秒我們四人有如被定了格一樣……

爆炸性的音響效果

太正了，旁邊的麥兄「細細聲」問我畫面中的戰機，坦克為何和真的沒有分別，我都唔知點答佢；我自己曾用38吋電視玩此GAME也覺得效果極之迫真的了，估不到一去到一百吋畫面時……臨場感簡直史無前例地震憾，我曾在家中看同一段場畫面(二十五吋電視)，在我家中的是是一場小國家的內戰，而這裡就像是世界大戰，每一部戰車或機械人的動作更仔細地呈現眼前，而近距離影著坦克車時，那金屬味就更強而且有極佳的質感，我相信最大的功勞來自那部十幾萬的SONY投射，接著坦克的炮管放出驚天動地的震憾一炮，敵人被打中了，我們也被打中了？IRS V的一對七尺低音柱認真堅勁，你應該了解大部份人的家中玩GAME的喇叭一般只得一對低音單元，但請看圖中這一對喇叭，後方的低音柱共有六對直徑十二吋的低音單元(記住係六對，而每條低音柱均由2000W的內置擴音機推動)，只是一下炮聲已夠震到入心入肺了，為了各人的心臟著想，我只好把音量輕微減低；接著坦克發炮時，「呯口彭！」然後幾個人輪住：「嘩！嘩！」不絕於耳，鬼咩！咁大對喇叭「一炮」轟埋身，除了「嘩！」仲可以説甚麼呢？今次輪到PUYU神參予這場戰事。

(PUYU神的意見：非常厲害！《GUNGRIFFON》本身的音效已是十二分之出色，再經過筆者朝思夜想的一代名器——IRS-V播出，就是平常的發炮聲都充滿了爆炸性，中低音的IMPACT極之淩厲，當自機中彈時簡直就是身同感受，成個人都有被轟開之感覺；借用一些評論HI-END的語句來作比喻，如果説用IRS-V聽一些錄音出色的爵士鼓音樂會勁到扑穿頭的話，那麼用IRS-V玩《GUNGRIFFON》亦會勁到心口都俾佢炸穿！)



◆專心於執行《GUNGRIFFON》GAME中任務的PUYU神，每一次開炮或中彈也會不自覺地向後震一震……



我突然……試一試《飛龍 2》，但……米奇比我更快啟動此GAME，我們也預期到這套組合玩《飛龍 2》是何等的精彩了，但玩至第二關時米奇用手掣輕輕向上一按，一望無際的壯麗天空立即影入眼簾，看到這裡不禁為之驚嘆，從前電視機所見的就有如「坐井觀天」，發夢也想不到《飛龍 2》的天空這麼闊，而遊戲內每一件東西的顏色更具層次感，線條更美，我們均感遺憾地沒有十尺長的SATURN RGB線，否則一定插在SONY投射的RGB輸出，相信信畫面會靚多20%以上，如此珍貴的一刻，我與米奇不禁催速PUYU神立即影下如斯動人之美景肖為紀念，想不到早已被我打破機的《飛龍 2》到現在仍能給我這麼多驚喜。

我真的後悔為何不趁此機會帶多些GAME到來。



◆米奇被這漂亮的景像迷住了……良久才能開聲說話「好……好靚呀！」



《飛龍 1》之醉人交響曲

我還記得自己等第一次買SATURN時便是被《飛龍 1》精彩的開場畫面所吸引而忍不住……，一想到這裡立即問主人家有無《飛龍》(問都多餘)……，現在再看動人的開場畫面真的別有一番滋味，畫面是何等的華麗已毋需再花筆墨去形容了，反而令我有意外驚喜的就是此GAME的音樂及音效，由於飛龍的背景音樂是一隊龐大的管絃樂團作演奏(一般GAME只是用電子合成器搞掂)，所以除了畫面外，請大家玩《飛龍》時不妨細心聆聽每一首動人的樂章。由於我們用的是一套價值四十萬元的膽前後級來聽SATURN，所以出來的效果絕對比任何讀者所用的系統出色百倍，左邊的一組絃樂極有層次感，而後一點還有搖鼓在舞動，中間後方有一台定音鼓極有節奏地輕波作浪，還有一組管樂在遠處響起，咁清晰的音像相信只可在這裡聽到，PUYU神！告訴我那裡有《飛龍》的音樂版CD賣吧！

五人足球場變成香港政府大球場

我們最後測試的是PUYU神全力推介的《V GOAL96》。一段華麗的CG開場後，PUYU神很大力嘩了一聲「好大個球場呀……」，原來佢都是首次用大營幕玩足球GAME，我在這個大球場裡，我清楚看見PUYU神控制球員的每一個細膩的動作，閃身、傳球、假動作、射球……很多平常在電視看不清楚的球員腳法均可在這一百吋特大畫面即時展現。天色開始越來越暗，原來我們不知不覺已玩了很多個鐘頭，我們唯有收拾行裝打道回府了，唯一不能收拾的是興奮的心情罷了。

玩後總結

玩遊戲機玩到如此大陣仗，我敢說史無前例，就算日本也未必有如此驚人的能力可做到，然而用一百吋打遊戲機有利亦有弊，如不能玩槍GAME啦，玩賽車GAME畫面過大啦等等，所以玩廿多吋的電視畫面我也認為是一件賞心樂事，始終你要明白玩GAME的真正意義何在。



SATURN無敵「S線」

文：李迪偉

買靚料，焊靚線

擁有SATURN的讀者都知道，每一部SATURN均只得一個訊號輸出（視頻連音頻），對我們這班有品味又要水準高的優皮發燒簡直是惡夢，小弟也擁有另一部主機PLAYSTATION（日本製造啡盒版），所以我可以用一條SPACE & TIME的純銀「S VIDEO」線及一對SPACE & TIME PRISM 55訊號線（對不起！我的電視沒有RGB輸出），這兩對線共花了我二千多元，差不多相等於一部主機的價錢了。說回這條SATURN超級S線，如果你想擁有一條，請先準備我以下的配件：SATURN原裝「S線」，但只是用回那個PIN插頭及一條靚「S VIDEO」線。

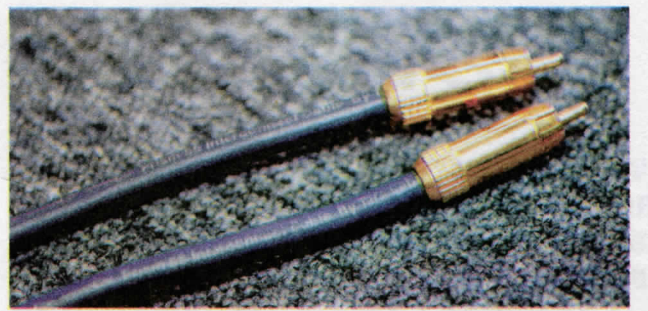
讀者大可到那些賣HI-FI的音響店選購，我自己用的「S線」是音響界頗具名氣的ESOTERIC 1.5M「S VIDEO」CABLE，價約千多元，此外MIT「S」、SAEC「S」及SPACE & TIME SILVER「S」均是個人認為質素極高的「S」視頻線，價錢由六、七百至二千元不等。

一對靚訊號線

作為聲音傳遞的訊號線，挑選的範圍其實很廣泛，由數百元以至數千元不等，一般發燒友會花一千至二千元在訊號線上，我自己的一對SPACE & TIME PRISM 55是一對質素不錯而頗有名氣的訊號線，這對PRISM 55在音響圈有頗多朋友用作音體系的接線，清爽而通透的音色用來駁在遊戲機上也不俗，如你嫌太「富貴」的話，大可買PRISM的同門兄弟如PRISM 11，22或33，價錢由二百多至八百多元。



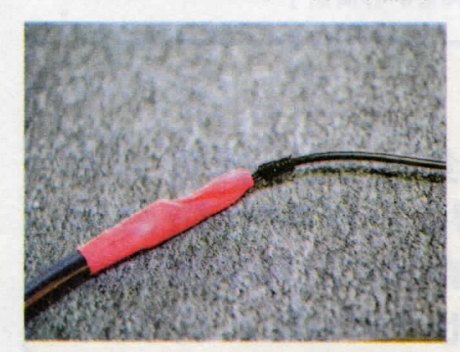
◆筆者揀來的ESOTERIC「S線」是經過嚴格地反覆測試才決定使用的



◆SPACE & TIME PRISM 55是一條十分抵玩的高質訊號線

一切準備好後，若你懂得的便把S線及一對訊號線一起銲接在那SATURN的獨家PIN插上吧！不懂的話可試試找音響店的師傅幫手。

完成後的無敵S線是否畫面靚很多，層次更鮮明呢？而音效也肯定是你從未遇過的如此震憾，如你有《GUNGRIFFON》或《飛龍》這類高質素的GAME，不妨拿來比較一下，你會同意接線質素是何等重要。而畫面上找大分別在於色更加結實、光暗位明顯地有鮮明的分隔度，遊戲內每一個角色的動作更為流暢，唔信你試試。



◆將三條有半隻手指公咁粗的發燒級接線銲接到這麼幼的線上是很考功夫的

◆SATURN的原裝「S線」，在細致的地方未夠精細





◆超級「S線」不但在解像度上勝出，而且更在色彩還原度和反差兩項上高出幾班！

CM HOUR!

■聖誕節，悶悶吔，喺屋企……

■突然，有位人兄喺聖誕樹後面走出嚟（！）問：「真係好悶？」

■夫婦：「又係幾悶嘅……」

■細路們諗：「哩位乜水……？」

■人型物體甲：「悶呀？攞碌棍比啲細路玩啦！」

■咦……

■哦……原來係布公仔……

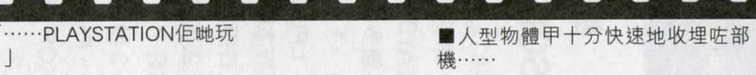
■夫婦：「幾好吖！」

■細路們：「妖！好玩咩？……」



■人型物體甲：「各位記住，寧願比碌棍啲細路玩，都唔好比……」

■「……PLAYSTATION佢哋玩呀！」



■人型物體甲十分快速地收埋咗部機……



■吓？！S. A. P. S.（對抗PS協會）？？（……）

電視游戲信箱

不知大家可曾考慮過買16:9電視呢？如果有的話，就要看看本刊今期的「16:9電視特輯」，可能對你的選擇有幫助。

賣完廣告後，又到答信身間了。

（上文純屬廣告）

畫CG用甚麼SOFTWERE好？

WATER DRAGON先生：

你好！本人正想買一部PLAYSTATION，但開始覺得問題多多，所以有些問題想請教一下。

1.PLAYSTATION出咗幾多個版本呢，有無一個版本可以玩日版和英文版GAME呢？

2.依家買PS應該買邊個版本好？

3.除咗LOAD GAME速度之外，PS版的《KOF 95》和SS版《KOF 95》邊隻整體上會好D呢？

4.SQUARE的《FF VI》在BGM方面是否依然是由植松伸夫負責？因為人設改咗第二個使我有D擔心連作曲個位都換埋……

5.以下是一些關於CG的問題：畫CG畫應該用什麼SOFEWARE好呢？

6.如果投稿CG畫，可否寄張磁碟呢，因為在下屋企沒有PRINTER……。

THANK YOU！

祝想點就點！

服部半藏上

服部半藏：

1.是沒有的，日版GAME要用日版機，英文版GAME就要用美版機或歐版機。

2.看你都是玩日版GAME為主，那就當然是日版機啦。

3.始終都是SS版較好。

4.是沒有改變的。

5.可以用PAINTBRUSH或PHOTOSHOP。

6.當然可以，無任歡迎。

怎能辨別V SATURN和S SATURN？

編輯先生：

我有幾個問題，請你解答

1.SATURN的CD能不能放在一般的音樂CD機上播放音樂？

2.若在SS的《KOF 95》不用盒帶玩能不能玩到該遊戲？

3.究竟怎能辨別V SATURN和S SATURN？

4.能否在秘技貨倉刊登出《男兒當入樽》的特別技如空中拍球入籃等？

5.SS將會有甚麼好GAME？

6.請問SS會否出《MARVEL SUPER HERO》？若要出，在何時出？

最後多謝你替本人解答問題，祝銷量捷捷上升。

小丸上

小丸：

1.這個是SATURN的基本功能。

2.當然是不能。

3.V-SATURN的顏色較深（VICTOR造的），而S SATURN則是白機（SEGA造的）。

4.這個要看編輯的決定。

5.6月尾會有《月花霧幻潭》，7月初會有《NIGHTS》，之後會有《STREET FIGHTER ZERO》等。

6.會出，但還未定日期。

SATURN新手

WATER DRAGON：

你好！因小女子最近才買了部SATURN，所以有些問題想你指點一下。希望第一次來信便會刊登吧！

1.除了《VIRTUA COP》之外，還有哪隻GAME是用光線槍玩的呢？那麼何時才有售？

2.SATURN有沒有像PS《太陽之尾》那類型的GAME呢？

3.SATURN新GAME《NiGHTS》，是否必需對應ANALOG控制桿？

4.打後的幾個GAMES有沒有賽車GAME出呢？（可否列出數隻）

5.如書中提及那一隻GAME是需是MEN，是否一定要用SAVE CARD/MEMORY CARD？

6.如要買，我又應買SAVE CARD或MEMORY CARD呢？

7.現在街機有隻STG的GAME（是用腳踏來了子彈的），你說有沒有可能移植在SS的GAME之中呢？

祝事業、學業同樣進步

新手 KAREN

KAREN：

1.將會有《POLICENUTS》及《VIRTUA COP 2》等。

2.大體上說，《LIFE SCALE》便是這種GAME。

3.不是，至少也可對應普通手掣，但效果就未必不好。

4.最快也要到7月26日才有，那就是《灣岸DEAD HEAT》的續篇。

5.不一定需要，但最好就用。否則在玩一些RPG和SLG時便會很不方便。

6.根本就是同一樣的東西。

7.那是NAMCO所出《TIME CRISIS》，移植至SATURN的機會很微。

「H」點解？

WATER DRAGON先生：

本人第四次來信，可惜前三封全皆落選，希望今次能被抽中啦！

1.NAMCO的《RAVE RACER》為何不發表移植至PS呢？

2.《RAVE RACER》是否會移植至個人電腦上？如是的話，會在何時？需要3D卡等配件嗎？

3.那一隻超任GAME最能發揮其主機能力？

4.如何才能做到《地拿通》至完美轉彎法？

5.所謂H畫面，H鏡頭的「H」的全寫是甚麼？

6.請問先生平均一人寄一封信而被抽中刊登的機會有多少呢？

多謝回答

L.W.H.上

L.W.H：

1.那就是NAMCO本身的問題了。

2.會。

3.相信是《STAR FOX》等這類裝有「FX」晶片的GAME了。

4.首先就一定要用手波車，然在過彎前拖波便行，至於幾時轉波，這就要看你個人對其賽道有多少認識及你自己的天資了。

5.在一般日本GAME中，「H」可說是一些有關「性」的鏡頭，所以是列為「18禁」的。此外，香港也有一個講法，就是代表「HIGH」(即興奮)，至於哪個適用，就要看你了。

6.這可考起在下了……

PS為何沒有代理商？

WATER DRAGON：

這次是我第一次寫信寄給你，希望你能為我解答以下的問題：

1.請問買一個PS的原裝PSYCHOPAD K.O.手制要幾錢港幣？

2.請問NAMCO的《RAVE RACER》會不會移植到PS上？

3.如果我寄一封信來，可否同時附有另外幾個部門的信？

4.請問PS會有甚麼勁GAME推出(SLG，RAC OR SOC)？

5.請問PS玩翻版碟是不是會壞機，如果會，又為什麼？

6.我最近買了一隻原裝的《A IV EVOLUTION GLOBAL》，但實在太難玩了，可否在貴刊中詳細解剖怎樣玩？

7.如果推出了《拳王95》(PS版)和《少年街霸2》，只可買一隻，請問WATER DRAGON你會買那一隻？

8.為甚麼SONY的PS遲遲也沒有代理商？

9.如果我用報料熱線向你們提供秘技，你又怎樣給「線人費」給我們呢？

(特此鳴謝WATER DRAGON解答如此多的的問題)

李X宏上

李X宏：

1.大約是在300元之內。

2.請看上一封的第2條問題。

3.是可以的，不過就要清楚了。

4.SLG有《皇家騎士團》，RAC有《JTCC全日本房車賽選手權》，至於SOC則未有甚麼值得介紹。

5玩翻版玩壞機的例子頗多，其中最重要就是因為在翻版時資料印得不好，令到鐳射頭無所適從，跟著便窒吓窒吓，窒到壞機為止。

6.若果同時有很多不同的讀者要求，WATER DRAGON想編輯部是會考慮的。

7.唔……相信多是《少年街霸2》了。

8.就是因為太多翻版在市面發售，引致本港的代理商遲遲也不願入市……唉！

9.當然會抄低你的姓名、電話及住址等資料，然後便把稿費寄給閣下。

半封的信下集

WATER DRAGON先生：

對不起！小弟寄後才發現少了一張，心想只得半封問題，一定不會登出來，誰知……(其實小弟是「凸登」入少了一張，這樣我便是第一個跨越第二期的)哈哈……哈哈……(八神庵式笑聲)

1.(上期提要，小弟於最冷幾天《STREET FIGHTER 2》，2揪1時突然畫面一黑，之後便出了ON POWER的畫面(即是可選PLAY、STOP那一版)，並且這種情已不只是發生一次！所以想問何解？

2.不知為何有時玩SS時，放了CD但SS LOAD不到出來？(當時畫面仍是ON POWER時的畫面)。

3.小弟於旺角某商場，發現有3種VCD咭，請問它們有什麼分別？

4.請問知否SS有沒有出《DAYTONA USA》REMIX版的新消息？

5.請問SS有將會(或剛出了)有什麼期待之作？(指GAME)

6.請問是否遲些會有一個GAME是使用SS的光線鎗呢？如是話，請問有沒有最新的消息呢(因小弟很想再用光線玩其它的GAME)

7.為何超任玩翻版沒力事？而PS和SS就影響這麼大？

8.在香港，SS的勢好像越來越好。請問對此有何見解。而日本的形勢又是如何？

9.SS使用160株的GAME除了《VIRTUA COP》外，還有什麼？而這個速度(1秒60格)是否已到了極限？

PS可否介紹SEGA中AM1,2,3隊中的資料。

祝逢GAME必爆！！

貴刊越賣越多！！

神秘人？

神秘人：

1.可能你同時按下了「ABC+START」掣，這是SATURN用作RESET的COMMAND。

2.照計是有問題的，但可能你的SATURN已開始有點小毛病。

3.基本上只得兩種，新的一張名叫「TWIN OPREATER」，是可以同時看PHOTO CD的。

4.暫時還未有。

5.將有的肯定是《NiGHTS》和《月花霧幻譚》。

6.今期KAREN的第一條問題便有答案。

7.超任是ROM帶的，只要將資料(磁碟)放上RAM咭(磁碟機)便行，但SS和PS是行CD-ROM的，若CD-ROM出錯便不能玩了。

8.有實上，PS和SS在機能上是各擅勝長，各有長短，但目前以軟件的平均質數來說，SATURN是比較好一點，不過這並不表示PS是不好玩，因為還要視你喜歡的GAME種來決定，而且PS還《FF VII》這種皇牌在手。

9.就是《VIRTUA FIGHTER 2》。以目前來說，1/60秒已是機能上的極限。

閣下的要求已通知了編輯部。

沒有「X指定」後的SEGA會怎樣？

編輯先生：

小弟現正為購買哪一部次世代機而煩惱，希望編輯先生能解答小弟的疑難和給一些意見。

1.世嘉自10月起便再沒有「X指定」的遊戲推出，會否令SS和PS的形勢逆轉呢？

2.SQUARE加入PS，SS有街機後台，N64又靠甚麼呢？

3.如要編輯先生評分，PS，SS和N64各有幾多分呢？(10分滿分)

4.朋友不斷告訴我，如果買次世代機一定要玩翻版，但我怕會傷機，他便說玩翻版慳回來的錢，夠我買一部新的機，真不知如何是好。希望編輯先生能給我一些意見。

5.如果買SS的話，買新型定舊型好？

6.現在好景商場內的SS機是水貨定行貨？

封信好長，可能阻了太多版位，真對不起！

祝GAME PLAYERS一期好過一期

CYRIL

CYRIL：

1.事實上，在日本SS和PS兩者之間的差距並不是那麼大，所以並不可能出現你所想

的「形勢逆轉」事件。

2.相信是《瑪利奧兄弟》吧。

3.WATER DRAGON說過了N次，單比較機能是沒有意思的，假如主機A是10分而主機B是7分，但主機A只是出一些垃圾GAME，但主機B的遊戲則屢有佳作，那麼你會揀那一部呢？

4.在下實在不知怎樣向你講……翻版的毒害竟然達至這個地步，令人類應有的正確價值觀都被歪曲，實在是令人痛心疾首……為了讓你可以在往後的日子抬起頭做人，取回人類應有的尊嚴，在下還是勸你玩正版吧。

5.基本上新舊都無問題。

6.兩樣都有。

點解SS白機咁平？

編輯先生：

你好，小弟有一些疑團想找WD解答。

1.經過小弟前思後想，想問一問你，在機能方面，是不是PS的畫面表現強；而SS的運算速度強？還有，如果是真的，我覺得是SS機能較強，因為現在的SS遊戲，不是外置VCD卡對應，就是OS、曲面等，畫面表現方面，差不多已到PS的LEVEL，不知WD同不同意和還有什麼意見？

2.請問在哪裡買SS較有信賴和實惠？（請不要說千葉縣）

3.請問PS的《KOF95》，除了LOADING時間較長，其他一切，可不可以和SS一樣？

4.你覺得用SS來看VCD及聽CD會不會損害主機，可以3用，總是覺得沒有理由，請WD解答？

5；你覺得SQUARE的《TOBAL NO.1》，論效果及知名度，可不可以及得上或超越SS版的《VF 2》？

6.以你所知，PS的《X-MAN》何時推出，天啊？

7.《DARIUS》系列，會不會有PS版？

8.《ENEMY ZERO》是不是已經沒有PS份？

9.HUDSON是不是還未加入PS部隊？

10.在GP時間表的PS部份，有隻遊戲叫《VIPER》，是不是西武開發那隻？

11.在GP時間表的SS部分，有隻遊戲叫《夢幻大地（暫名）》，是不是MD的的《夢幻之星》系列？

12.要創立軟件公司（包括一切有關費用）要多少錢？

13.除了《俠客英雄傳3》，精訊資訊會不會移植其他中文RPG？

祝！攻略別冊銷量佳各人MD不要壞

越南人上

越南人：

1.仲問哪一部機較強，大個仔㗎啦你。

2.聽聞大坂和名古屋都很不差，有空不妨去看看。

3.除LOAD碟慢外，其他都比SS版好一點，例如PS版有SHORT CUT KEY和每個角色的個人資料。

4.其實現在SATURN的造價已是很平，所以千多元已經可以做到一機3用。

5.畫面上就不如了，而知名度就更低了一截，至於效果，可能會不錯的。

6.PS版的《X-MEN》將會在今年夏季推出。

7.暫時還未有。

8.不錯，若你想玩，就只有SS版了。

9.是的。

10.未知閣下所講的是那一隻。

11.相信不是，因還未有進一步消息。

12.嘩……這個真的難到了在下，讓WATER DRAGON查一查吧。

13.暫時還未有進一步消息。

NEO.GEO有冇其他手掣？

編輯先生：

本人有以下幾個問題希望你能解答：

1.NEO GEO除了原廠的手掣及JOYSTICK之外，還有沒有其他的手掣可以用於NEO GEO主機呢？

2.是否SQUARE這間公司已經不再為任天堂N64出遊戲呢？因SQUARE會為PLAYSTATION及SATURN出遊戲。

3.SNK的《神凰拳》是不會出街機版呢？因為貴刊的遊戲時間表說該遊戲的盒帶將於4月發售，而一向以來SNK的街機多會在盒帶發售之前面世？還有SNK的《霸王忍法帖》預算會在幾時出街機？

4.SEGA的《VIRTNAL ON》將會移植在SATURN之上，請問會否同時出對應的JOYSTICK，即與街機一樣，以及是否會是通信對戰呢？而且會在幾時出SATURN版呢？

5.廉價版的SATURN比原來的平，會否機內的零件比原本的差呢？

6可否多些印PLAYSTATION及SATURN的攻略呢？

祝業務蒸蒸日上

VIPER II

VIPER II：

1.有，最易找的莫過於「阿波羅」控制桿。

2.SQUARE還未有這個決定。

3.《神凰拳》的正式推出日期還是未定。而《霸王忍法貼》則已經出了。

4.《VIRTUA ON》會用雙控桿的MISSON STICK。通信對戰則是可以的。

5.並沒有這樣的事，你大可放心購買。

6.攻略的數目已經是最適合的了，再多的話恐怕其他讀者會不喜歡了。

幾時買N64先啱？

編輯先生：

我有幾個擬問是想請教你的，希望能夠解答。

1.PS是否不能看VCD，而SS又能否看到？

2.如果要買N64，何時買才最適合？

3.若果出了N64，那些GAME大約幾多錢？（港元）

4.在那裡才有很多PS原裝GAME買？（但千萬別離沙田太遠。）

5.64 BIT和32 BIT有甚麼分別？

6.SS遲些是否出部64 BIT機呢？那大約在何時？

7.若我想寄信來貴刊問一些遊戲攻略，那應該寄往那兒？

8.我想買一些較舊PS的原裝GAME？那應該在何處買？

加美由

加美由：

1.PLAYSTATION是不能看VCD的，而SATURN就可以看VCD了。

2.你可以看清楚有沒有適合的GAME才決定，亦可等它的價錢回落才考慮。

3.最低限度也要六、七佰元。

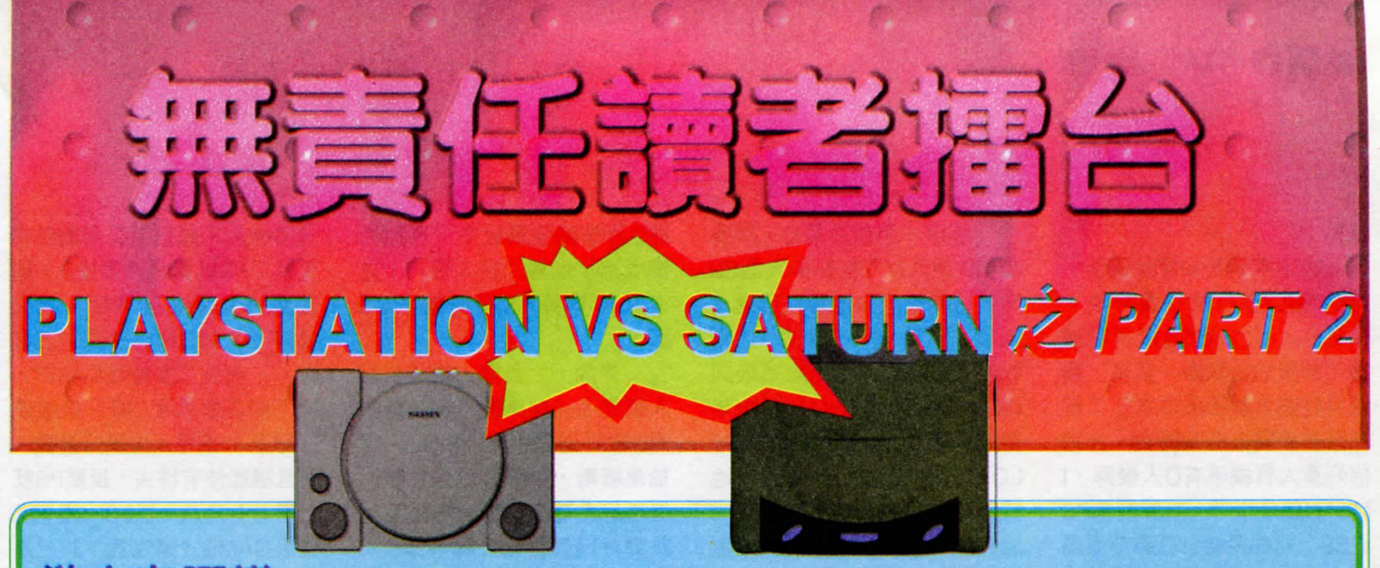
4.若你真是要很多PS原裝GAME的話，相信你要到好景場了。

5.主要是處理速度的問題。

6.SATURN暫時還未打算出64BIT機。

7.如果紀是攻略的話，他也可以寄來這裡，在下回儘量為你解答，但若是秘技的話就最好不要寄來了。

8.你亦可到好景場找找。



教主有嘢講： 由於上期的主題太過HOT，太過激烈，令到各大機主熱血沸騰，不能自制，將自己的寶貴意見湧躍地寄過來；為免將各機主寄來的心血變為滄海遺珠，本教主只好把其餘較有代表性的來信繼續刊登，至於今期原定的專題——「3D格鬥GAME VS 2D格鬥GAME」則改為「原裝與翻版」在下期刊出，相信各位已對這個極度敏感的問題十分關注，而且亦有獨有的見解吧，為免淪為人云亦云之輩，馬上將你的高見寄來發表吧！

機聖的高見

編輯先生：

你好！本人對次世代之爭，有多少意見不吐不快。雖然有好多讀者問過編輯大人PS同SS邊部較好，但編輯先生因立場問題往往不便言明，而在下又見D友仔爭到面紅耳熱，成日話自己部機至正，所以希望出嚟講番一兩句話。不過係講之前，希望D讀者朋友冷靜D，咪成日你踩我、我踩你至得㗎，仲細咩？好似細路仔爭玩具咁。鍾意玩邊隻機人地有自由㗎，使乜要人地跟你啫？又成日話人地唔尊重資識產權，SS機主話PS主玩翻版，PS機主又話SS機主為咗睇III級版VCD，何苦？大家以前玩超任博士時又有冇尊重過知識產權？講到尾咪有係憎人富貴厭人窮。如果SS有方法玩銀碟容易D，你估一部份SS機主會唔會玩COPY，如果PS可睇VCD，又會唔會……。不過，我並唔係鼓勵大家玩翻版，我唔會講一D捍衛知識產權呀咁衛道嘅語言，我亦唔會吹水話玩COPY傷機等廢話，不過，做翻版嘅人真係好冇道德就係啦！而COPY嘅質數亦確係差極。

講番正題，SS同PS比較，其實可比諭作超任同MD(SS係MD，PS係超任。)PS較多軟件廠BACK UP，出GAME自然良莠不齊，有D廢GAME，老實講同玩超任版冇乜分別(甚至差過)，整體來説是變化單調。而SS嘛，3D GAME差就是，祈待有好似《GUNGRIFFON》咁正CG嘅GAME，可惜暫時只得一隻，而且要加MEPG咭先可全面提升質數。大佬，如果唔睇VCD買張MEPG咭純為提高些少質數而要駛多千幾蚊，貴D嚕。而且VCD亦已係明日黃花，就算睇都……。公平D，單論主機播片功能，SS實在差D，就算播卡通動畫，都起晒格仔(D格仔仲粗過我D手指甲。)相反PS就FIT好多喇。另外，如果閣下一直都係SEGA擁躉，當然深知佢咁多代機、無論五代、MD、32X等都係衰聲到無譜，無可否認SS改善了許多，又話用咗粒68000作音效處理，但無奈聲音仍然咁衰，出音樂就仲可以，但一出人聲就「拆」晒，沙到飛超，就算CAPCOM Q SOUND都無補於事，好似我玩《KOF 95》咁，將D聲駁落HI-FI道玩，D人一出聲就令我毛管棟。雖然來信時PS版《KOF 95》未出，但你話我話，必定好聲過SS，當然LOADING係一個頗大問題，你要揀靚聲定靚畫面？有時真係唔幫PS，太唔長進。恃住多軟件廠BACK UP D機又賣得好就扮晒大哥款。不思進取，明明有擴充機能又唔肯用，真係留番嚟宵夜咩？雖然《KOF 95》SS版又用帶又用碟似乎出術(大佬，你想我玩碟定帶？與其都係咁衰聲點解唔剩出帶擺就？)但總好過PS諗都唔諗解決方法。講到尾，論橫向格鬥GAME，SS確係好D，LOAD碟快，公仔反應快，動作流暢，絕少有窒住窒住或JAM招等情況(MD街霸40M版，但衰聲。)主機FUNCTION體貼用戶，又可內置SAVE DATA(慳番唔少SAVE咭錢。)主機(白機)又平，GAME又抵玩，雖然3D差，聲衰，但只係對比起PS，而且尚可接受，買佢係最有經濟效益。

至於PS，唔駛講，3D絕對殺晒，雖然MEPG咭及不對應VCD，但效果就有過之而無不及。睇規格外面上輸晒比SS(例如1粒32BIT CPU同兩粒嘅分別。(係兩粒32BIT，唔係1粒64BIT。)但實際使用上又唔覺比SS差及大分別。橫向GAME偶然有D窒滯，而解像似乎都係SS好D，但音效的確遠遠抛離，只係比無良水貨佬同賊舖炒貴，軟硬都貴到無影之餘，D機重要比人做D手腳。自命精明的銷費者不妨多D格價及等待，總有水位回落降價嘅一天，(雖然果時個GAME已唔多興。)起碼好過引頸比人劈。

講到尾，兩機定位其實都好明確，SS係一部可擴充嘅MULTI MEDIA，而PS就只係一部遊戲機而已。相信大家心中有數應買邊部啦，而在下就兩部機都有，所以大家無需擔心我會偏幫某某。好似《KOF 95》貪佢LOADING快，我買SS而《SF ZERO》我卻買PS版，雖然比SS貴成舊水，而且LOAD碟慢D，但係3秒之差啫，音效方便完全殺低SS，已令人無話可説。有D人話之要GAME好，三幾百蚊都唔在乎，以在下愚見，兩機各有千秋，忍手買少四五隻GAME都買番部主機，而且適逢兩機大割價，真係有買趁手。到時邊個有好GAME又抵買咪買通個囉，理佢乜鬼次世代之爭，做過精明嘅銷費者至緊要呀！

當然，日後投資落邊部機嘅擴充配件就貴客自理喇，因呢筆錢都幾「甘」，例如買大掣買呔買雙節棍……。

機聖上

兩部機不相上下

教主：

在下本來是個業餘稿手，專門寫AV器材賺稿費外快。但見D人寫PS同SS寫得咁過癮，都想加入戰團。講真，我覺得好多人都唔係咁真正了解自己部機同自己嘅需要。亦相信好多人買機係有D人崇拜，I MEAN牌子崇拜。就算同係PS或SS，死都要話自己果部係萬中無一嘅正機，好似SS灰機同白機咁，果班食古不化死都話白機平D所以差D。老友，你有冇開機睇過？仲話白機影像差，唉！正懵佬，根本VIDEO部份兩隻機都一樣（白機嘅零件仲係較新MODEL添。），並不是白機賣得平，只係灰機貴即，照成本同經濟學睇，仲有得跌呀細佬！如果閣下有睇最近果期X通訊嘅白、灰機大解剖，就會赫然發現——「天呀！原來白機仲正過灰機！」

所以，不妨冷靜D、試多D、睇深入D，有好多人話SS唔好，其實佢自己都未玩過，人講佢又講。好似某期WATER DRAGON講PS版同SS版嘅《SF ZERO》（少年街霸）基本上一樣，但似乎SS LOAD碟好D，即刻踩親佢地條尾喇，猛叫又話平又話盛。老實講，快三秒只係其次，係整個系統上操作較好，你冇玩過一定唔知，我起初有隻正版PS《SF ZERO》（為咗此GAME才買PS。）後來聽完WATER大佬講，自己又睇過SS版《SF Z》嘅DEMO，發覺流暢好多，卡通味重D（唔通係格數多D？）仲有出COMBO時D殘像係有顏色漸變㗎（PSD殘像同街機一樣只係藍色。），呢個改動非常正斗。心思思去租SS果隻《SF Z》試吓，一試之下，大鑊！連D音效都強勁好多（雖然仍擺脫不了世嘉式衰人聲），之後我即賣掉PS版而購入SS版。

真的，大多數人都係因個人偏見而強姦事實。例如話黎明D歌好過張學友，FINE，咁抽象嘅嘢，好唔好係好主觀，但唔好太離譜呀嘛；你話黎明跳舞好過郭富城，咪等如D人話《地通拿》畫面流暢過《RRR》，大佬（再叫多一聲。）人地SONY有TEXTURE MAPPING㗎（教主按：《DAYTONA》都有TEXTURE MAPPING，唔該你睇真啲），唔該你地睜大對眼望真D啦，你《地通拿》D畫面起哂格仔，D格仔成塊指甲咁大呀，不過，只係單就GAME而言啫，以SS嘅機能，我地大可以寄望傳說中嘅《地通拿REMIX》，相信可能靚過《RRR》。總括而言兩機各有千秋，PS就真係速度慢D，而畫面好似矇咗層霧咁（我玩《SF Z》時D角色睇唔到五官㗎。）而且又多垃圾GAME，閣下將佢當係貴D嘅升級版超任好了。SS令人感覺好街機，而且機能仲有排去，反觀PS就行得七七八八。但SS一樣有堆垃圾GAME（請注意！）。始終，GAME嘅本質好重要，而在下兩部機都有，無必要為任何一方講好話，況且我由紅白機一直玩到超任都一直只係任記擁躉，依家連超任都賣埋。相信N64唔出CD-ROM對應必死無疑，次世代第二回睇怕只係M 2同SS 2……而已！兩者，如果個GAME寫得好，兩粒32BIT CPU嘅速度分分鐘贏一粒64BIT，你都咪話！

祝好

祖兒上

PROGRAMMER的自白

最近咁多人為咗PLAYSTATION同SATURN嘅優劣問題大戰，我都嚟到發表V我嘅意見。

我玩咗遊戲機咁耐（都成十四，五年囉），自己又係PROGRAMMER，對遊戲機都算係幾了解。但係我都好似未見過好似而家咁，咁多人會為「邊部機最勁」而大戰。講明先，我自己係玩PLAY STATION嘅。

無可否認，一隻遊戲嘅名氣係好影響人地對佢嘅評價。以SS嘅《DAYTONA USA》為例，我自己都借過人地部SATURN嚟玩，當然會玩過《DAYTONA USA》啦！我當時用手掣玩，發覺人地話嘅「街機感覺」唔知去咗邊，我只係有啲想打爆部機嘅衝動！後來人地話「要用個軚盤玩至好玩㗎！」於是我再借部SATURN玩，攞埋個軚盤，結果……我好想開返隻《RIDGE RACER REVOLUTION》……同樣嘅事又再响我玩《SEGA RALLY》時再發生。

有時，有啲傳說中話好正嘅SS GAMES（E.G.《飛龍》），我都會玩吓（我有個開遊戲機舖），但係都冇乜邊隻可以令我買部SS。

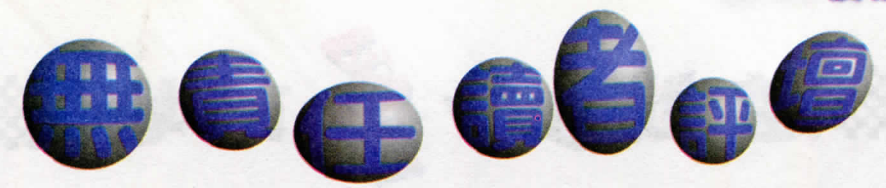
我打咗咁多年機，都冇乜邊隻SEGA出嘅GAMES可以令我著迷。SEGA冇錯街機係好正，但係家庭就……要我買部SATURN？我都未咁睇唔開！買部冇GAME鐘意嘅機！我部PS唔好咩！?起碼鐘意啲GAMES都有成堆！問人借部SS玩，都好似冇乜GAME合我心水！

早排SATURN話出新OS，會勁好多。我當時都好期待，點知我見到隻《VIRUAL FIGHTER 2》之後，SATURN又一次令我跌落深坑……

睇GPM，某君係電視節目上面（唔記得係邊位）話「SS GAME係用ASSEMBLY寫嘅，會快啲」。我係一個PROGRAMMER，當然知道係快啲啦！但係此君又知唔知，用ASSEMBLY寫一個GAME，我睇紅白機就得！到咗呢個時代，COMPILER越來越勁，用ASSEMBLY寫已經唔可以快過用C寫幾多。而且一個3D遊戲唔係話咁易就可以易寫到，仲要用ASSEMBLY？！你講笑就好！SS仲要用雙CPU，雖然咁樣可以同時比部機做唔同嘅嘢，但係寫ASSEMBLY比呢類電腦就接近係天方夜譚！咪以為SS有OS，PS就冇，PS有LIBRARY，SS就冇！一部叫得做電腦嘅嘢，就一定會有OS，你寫得PROGRAM，就一定會有LIBRARY。而一個複雜嘅PROGRAM，就更會用到。問題只係呢啲LIBRARY係响邊到。自己寫？定係買？又或者係主機嘅製造商題供？

寫咗咁多，都係唔寫啦，有機會再見。

無名仕



PLAYSTATION將會出III級GAME？

三月份有不少受注目的PS軟件推出，其中如《三國誌吞食天地 2》、《BIOHAZARD》。《鐵拳 2》等都獲得了很高的評價。這些軟件除了展示出PS的機能及軟件商的實力外，看到《鐵拳2》中ANNA的爆機動畫和《BIOHAZARD》裡的過場影片時實在令人嚇了一跳：「嘩！咁都得？！」

一向以來，在SONY的嚴格管制下，PS上的軟件都是「乾乾淨淨」的，套用香港電影分級制的分類，似乎都是II，I級吧。但看CAPCOM移植《VAMPINE》和《吞食天地 2》至PS時連那些「強制性人體永久分割」的畫面也一口移植，更甚的是《BIOHAZARD》中的「食剩一半人肉壽司」與及NINA替妹妹ANNA拍的「保留美好回憶藝術寫真」，似乎SONY對軟件開發商的限制放寬了。但接著又出現「EO移民土星」事件，開發商WARP公佈的理由是「SONY管制太嚴」(筆者原以為所謂"管制"可能是血腥及色情方面，因EO有可怖死狀的畫面，而且女主角一出場便身無寸縷)。究竟SONY真的放寬了限制還是「大細超」，對CAPCOM、NAMCO第支柱大廠「隻眼開、隻眼閉」？……筆者認為稍稍放寬限制也並不太壞，只是別像9801般「徹底」。畢竟，真正的好GAME不必加入非必要的血腥、色情才能賣錢吧，而現代青少年所接觸的的第III級物品有太多了，看看PS的軟件發售日期外，筆者很興奮發現了一些久未被提起的名字——《裝甲騎兵》、《MACH GO GO GO！》，還有《哥布拉》(IIB級？)，加上已推出的《GUNDAM》……實在叫2X歲的我有重遇兒時相識的高興！不論遊戲形式和質素，這些名字都能引起我的興趣、回憶、期待感、歲月催人的感慨……真盼望有一日能夠見到軟件商推出忠於原作的高質素「大鐵人17」、「黃金戰士」、「幪面超人」，甚至「TOUCH」(棒球也可以吧！)、「CITY HUNTER」，「重戰機」、「模型神童3四郎」……。

無名仕

支持翻版，打擊正版

各位！小弟今次擺明車馬，支持PS玩翻版，點解？好，先介紹本人的背境。

本人乃一名學生哥，收入微薄，但十分喜歡打機，而對於昂貴的GAME，那只有望之卻步。然而，PS的翻版GAME正是為我們這些「小機主」提供了既便宜又可享有高質素打機的享受。真的，試問又有幾多個機王可以支付到$400以上的PS GAME呢？（其實支付買機費並非太貴，但買數隻正版PS GAME便可以相等於一部機的價錢，這説明了買得起機並非可以買得起GAME）。我敢大膽地作一假設，支持玩PS正版GAME的人一定月入過萬。而另一批反對玩翻版碟的SS玩家，他們似乎沒有體會小機主們的感受。然而，SS GAME價錢合理（多介乎$200至$300），而翻版亦需賣百餘元，那明顯地指出了翻板碟比正版碟平不太多，於是，那些SS玩家便高調地打著保護知識產權的口號，大力地抨擊PS的翻版玩家。然而，我又再作一大膽地假設，若SS GAME每隻都超過$400以上，又有大量的翻版碟供應，那樣，其翻版的風氣必定會和PS互相輝映，大家鬥翻。我敢問大家，有否讀者敢否定我的假設的可能性呢？

保護知識產權故然是好，但是，本人最不滿那些高論調的支持者。這些人真的保護知識產權嗎？不，他們只是「眼紅」PS的玩家罷了。同時，他們又有誰敢説未曾盜取他人的版權呢？不，我想沒有，不信？你有沒有到影印鋪裡影印書本？有沒有COPY帶（指錄影帶及影碟），又有沒有如24期那位「玩平價碟」的讀者所言用碟機玩超任？本人是個誠實的人，以上所舉的事完全做過。就由玩紅白機，世嘉五代，超任都是玩碟。不知那些反對「翻版」的讀者們有沒有和我有相同之處呢？若有，你們也應是翻版份子吧！故請不要再高調地批評呢！

其實，翻版故然不是好事，最少翻版碟會整壞機，而嚴重些則會為遊戲界帶來深遠的負面影響。故此，本人也在某程度上支持知識版權（限於貨品的價錢合理。例如聽正版CD，因價錢不太貴，只大約在百餘元），但基於PS GAME實在太貴了，那小量的零用錢不敷應用，故不得不翻。除非PS GAME降至合理價錢（情況和SS相同），否則，「翻」風只會「野火燒不盡，春風吹又生」。而本人最後有一句話作總結：「有錢就正版，冇錢就翻版。」不知有沒有讀者認同呢？

真小人上

以上純屬讀者個人意見，與本刊立場無關。

無責任讀者擂台 **下回預告：**

26期題目——「原裝與翻版」

27期題目——「我最喜愛的電視遊戲」

遊戲跳蚤市場



聲明

一.來信如不按刊登規則指示將不會受理

二.本刊保留刊登信件的一切權力

三.讀者所有買賣糾紛,一概與本刊無關



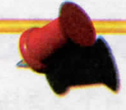
讓:

SATURN GAME:新忍傳$100,PANZER DRAGON $130,灣岸DEAD HEAT$300

徵:

SATURN GAME:飛龍II $230,V GOLA 96 $260

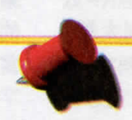
聯絡方法:7130 3226 A/C 3009 (留買或賣GAME)



PS舊款主機

PS舊款主機三千伍連遊戲,豪血2,高達,鐵拳,悟空傳説,龍珠Z,PHILOSOMA,ARC THE LAD,RR1,RR2,ZEITGEIST,熱血親子,ASC II手掣一個及記憶卡,及PS MAGAZINE由7至19期,以上所有可散賣價錢另議,(記憶卡有魔鬼一八 ATL有最高LV,RR1,2有齊所有隱車,龍珠有BUILD UP最高)。

聯絡方法:CALL機7112 8236 A/C 8



誠徵PS記憶咭

誠徵PS記憶咭一張,八成新,最好有一些好的記憶,如BIO HAZARD的無限火箭砲等,價$100。

有意讓者請電:7117 6336 CALL 1116



誠讓PS主機

誠讓PS主機連兩個手掣,包括AV線、火牛、記憶卡一張及原裝遊戲「BEYOND THE BEYOND」及十多隻遊戲,以上全部九成新,有盒、説明書及保養單,保證購入不夠三個月,全套二千五百元,可減。

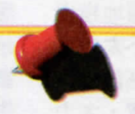
聯絡方法:傳呼留言買遊戲機,電話及姓名,必覆。



讓SS遊戲

讓SS遊戲:《拳王95》$250,《V GOAL 96'》$150,《七間秘館(3CD)》$300和VCD咭$500。另讓3DO連40多隻遊戲$1000和PS連25隻GAMES有《鐵拳1》售$1800。另徵PCFX,PLAYDIA和PC-ENGINE連CD ROM。

聯絡方法:請致電:2348 0038 (7:00PM—3:00AM)



誠徵PLAYSTATION版原裝「心跳回憶」

本人誠徵PLAYSTATION版原裝「心跳回憶」CD(雙CD),價300元,可略加。如有意者請電2633 2612(晚上七時至九時)DNEY洽。



讓超任原裝盒帶

本人誠讓超任原裝《SD高達G NEXT》盒帶,價$750,九成新。

另讓一部綠色GAME BOY連皮套一個、《第二次超級機械人大戰G》和《鬼神降臨傳五》盒帶,價$685。以上物品可散賣。

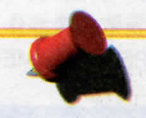
聯絡方法:晚上7:00後電2319 2646孟熹洽。



讓3DO

讓3DO連三十隻GAMES手制兩個連變壓火牛售$7500。另讓超任王機一部連火牛和兩個手制。徵PS,RPG GAMES和SATURN七間秘館或交換。徵PS和SATURN軟盤。

聯絡方法:2568 2997亞深



誠讓PS遊戲:

龍珠UB 22$250,芝加哥特警$200(雙CD),HORNED OWL連KOWAMI光線鎗(MADE IN JAPAN)$700。

全部九成新

有意者請電:7117 6336 CALL 1116



讓 NEO-GEO CD 機

本人誠讓NEO-GEO CD機一部，九成新，有盒連手掣兩個、火牛、AV線及六隻遊戲，包括：拳王95，餓狼3，真侍魂、世界英雄PERFECT，餓狼REAL BOUT及得點王2。另讓SS GAME：(守護英雄)$250，(魔域戰士2)$220，全部九成新。NEO-GEO CD機只售$2300。

聯絡方法：有意者請在1:00PM—10:00PM，電2896 2959 ALAN洽。



世嘉五代 PAL 機

本人誠讓世嘉五代PAL機一部，火牛手掣各一價200元。HI-SATURN原廠VCD咭一張1050元。可看PHOTO集。

聯絡方法：晚上8:00至12:00時電2337 6034亨洽。如不在家勿説來意。



誠讓 SS

本人誠讓SS《GUARDIAN HEROS》$250、MD盒帶《夢幻之星Ⅳ》、《格鬥三人組 III》各$200及《超音鼠2、3》各$100，另有超任遊戲書約30期，各$10，可議價，交易地點隨便閣下，全套特平$900。

聯絡方法：晚上7時後電 2677 1370 JIMMY洽。



讓樂聲牌 3DO

讓樂聲牌3DO主機，跟原裝手掣、火牛，連十多隻遊戲及VIDEO CD接駁器，全套1800元，可略減。

聯絡方法：9092 3572蕭先生。



誠讓 PLAYSTATION

本人誠讓PS主機一部連記憶手掣一個，買入三個月原廠AV線、火牛、一張記憶卡和原裝鬥神傳、另有十七隻勁GAME、包括幻相水滸傳、戰鬥國家、第四次機械人大戰S、吞食天地等等，全套售約4000元、可面議略減。

聯絡方法：7222 0957、朝9:00—晚9:00、廖先生洽。



讓 SUBWOOFER

讓樂聲牌SUBWOOFER (RP-WA 2)，連震坐墊，價450元。

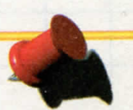
聯絡方法：9020 4867梁洽



急讓 SNK 帶機

本人急讓SNK帶機、盒帶KING OF FIGHTER 95、餓狼傳説1、越戰1975、世界英雄2，價2700元，舊手掣2個價300元，以上全部可用PLAYSTATION OR NEO GEO主機 CD-ROM (NEW MODEL)交換。有意購買者請説明買二手遊戲機或換機及留名、留電，即覆。

聯絡方法：7899 1287 CALL 1



SATURN GAME

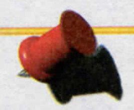
D之食卓$180，灣岸DEAD HEAT $200，新忍傳$120，VF REMIX $50，高達$200。可議價，或以其他GAMES交換。

聯絡方法：晚上七時至十一時電9010 8795吳先生洽

誠徵三國誌

本人誠徵三國誌GAMEBOY帶$80，電腦四粒手掣一個，另本人有大量EXAM (93-95)，GAMEEXPRESS出售(全部八成新)，價電議。大量特平。

聯絡方法：晚上十時後電2569 2864劉嘉龍洽。



讓 NEO GEO Z

SNK 2倍速CD機，九成新，日版，一個手掣，有盒連二個遊戲(侍魂III，龍虎之拳2)，只售二千三百元，有意CALL 7200 8350陳先生洽，來者必覆，可留説話。



讓世嘉 SATURN

急讓世嘉SATURN九成半新美國版已改機可玩翻版碟連手掣火牛原裝AV線及一隻原裝遊戲三隻翻版遊戲(VIRTUA COP，飛龍及鬥神傳)售：2600元可略減至2550元左右及以PLAY STATION交換。必須八成以上新操作良好。最好能在沙田區交易。

聯絡方法：下午五時至晚上十時致電：2646 3001劉敏釗洽



讓 SATURN GAMES

《SLAM DUNK》$200，《山卡KING》$280，《DAYTONA》$280，《VIRTUA VOLLEYBALL》$250，《VAMPIRE HUNTER》$200，全部原裝正版，九成九新，購入不久，若全部買可略減。另外讓SONY CD J-100投影機，可投4-60吋，高畫質，連後備射燈一只，打機睇碟一流，非常新及非常少用，價$4000。

聯絡方法：7899 7788 A/C 1818 PETER

讀者戊：「很煩呀！我玩厭了，真不知如何處理。家裡又沒有位置安置，但我又想買多些新GAME，還是賤價賣掉吧。」

讀者丙：「不行！這太不負責任了，你怎可不替它想想，可能有人想收容它呢。」

讀者戊：「那麼我應怎麼辦？」

讀者丙：「你要找○○的抉擇！」

讀者戊：「……？」

讀者丙：「還是先找這裡吧……」

姓名：遊戲跳蚤市場

服務性質：給予讀者版位，刊登買賣遊戲主機或軟件之廣告，進行公平交易。

服務時間：二十四小時ON CALL(BY POST……)

要求服務方法：請留意專用表格

刊登規則

一．必須以本表格填寫（影印本亦可）

二．必須填寫真實資料

三．來信必須連同身份証副本乙份

四．一切未經遊戲機生產商受權之遊戲產品，一概不予受理（如磁碟機）

五．來信請寄：香港灣仔駱克道３３號中央廣場福利商業中心７樓；信封面請註明<遊戲跳蚤市場>

聲明

一．來信如不按規則指示將不會受理

二．本刊保留刊登信件的一切權力

三．讀者所有買賣糾紛，一概與本刊無關

遊戲跳蚤市場專用表格

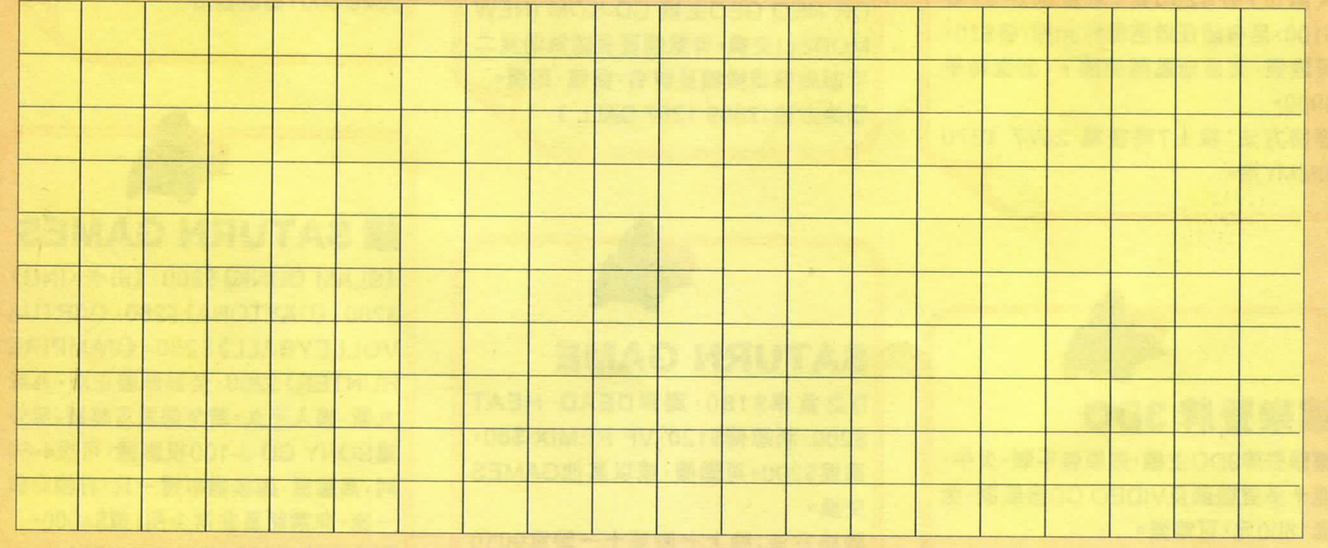
姓名：

身份証號碼：

聯絡電話：

聯絡地址：

誠徵／讓（請刪去不適用者）



聯絡方法：

徇眾要求——

《遊戲誌》海外郵購服務





《遊戲誌》編輯部經常收到來自海外的讀者要求訂閱和補購本刊，為了照顧僑居海外的本刊讀者，及中國大陸的各界友好，現特設海外郵購《遊戲誌》服務，海外讀者只要填妥表格，連同銀碼足夠的劃線支票，寄來本刊辦事處，便可在海外欣賞到同聲同氣、原汁原味的《遊戲誌》了！

本地訂閱？住得咁近，自己落街買咪仲快?!

注意

- ◆海外訂閱人士須安排一位本地聯絡人以便日後查詢
- ◆本刊恕不接受本地訂閱
- ◆如寄來支票之銀碼與表格上所列補／訂閱數量不符，本刊恕不受理，寄來支票將盡快退回。
- ◆本刊保留拒絕補購／訂閱之權利
- ◆支票抬頭請寫「CINEASTE INTERNATIONAL LTD.」

查詢電話：（852）2380 2223

補購地址： 香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓；信封面請註明「《遊戲誌》海外訂購」字樣。

補購　每本港幣35元正

另加郵費（每本港幣）——

空郵

中國、台灣、澳門：$30.30

其他國家：$39.00

平郵

中國、台灣、澳門：$10.50

其他國家：$17.50

訂閱　（包括郵費）

空郵（亞洲）

一年（25期）：$1633

半年（13期）：$849

空郵（歐、美、澳洲）

一年（25期）：$1850

半年（13期）：$962

平郵（中國、台灣、澳門）

一年（25期）：$1138

半年（13期）：$592

平郵（其他國家）

一年（25期）：$1313

半年（13期）：$683

海外訂閱／補購表格

姓名：________

年齡：________

郵寄地址（*請用英文正楷書寫*）：________

本港聯絡人：________

聯絡人地址：________

聯絡人電話：________

支票號碼：________

☐補購

補購期數	數量 ×	單價 =	金額（HK$）
	×	= $	
	×	= $	
郵費	×	= $	
		合計HK$	

☐訂閱

本人欲自第________期開始訂閱《遊戲誌》：

郵寄方式（*請在適用方格處加上X號*）

空郵（亞洲）

☐ 一年（25期）：$1633

☐ 半年（13期）：$849

空郵（歐、美、澳洲）

☐ 空郵一年（25期）：$1850

☐ 空郵半年（13期）：$962

平郵（中國、台灣、澳門）

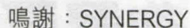
☐ 一年（25期）：$1138

☐ 半年（13期）：$592

平郵（其他國家）

☐ 一年（25期）：$1313

☐ 半年（13期）：$683



鳴謝：SYNERGY

遊戲配件睇真D VIRTUAL I．GLASSES繼續試

VR頭部追踪器將VR世界帶入家庭

上期睇真D部隊測試VIRTUAL I．GLASSES的時候，説過這個眼罩電視機除了可以用來玩遊戲機睇影碟外，還有一套PC UPGRADE KIT，可以令它變成家用VR設備的一部分，今期「遊戲配件睇真D」就立即找到這套裝回來，為大家介紹這套家用VR設備的利害之處。

有乜用？

稱得上VR設備，最重要的就是可以令你有身歷其境的視覺效果。這個VIRTUAL I．GLASSES的PC UPGRADE KIT就可以讓電腦透過頭罩上的頭部追踪器，監察玩者的視部活動，包括向上下望、左右望，甚至擰頭側頭都可以。電腦知道你的頭部狀況之後就可以作出適當反應，模擬出你該看到的畫面，並同時透過安裝在頭罩上的立體電視，播出那個畫面。

現在，《DOOM》這類3D立體迷宮遊戲大行其道，這類遊戲極之適合VR化，於是專為玩VR遊戲而設計的設備應運而生。VIRTUAL I．GLASSES便是這類產品。

有啲乜？

這套令VIRTUAL I．GLASSES變成VR設備的UPGRADE KIT包括了一部用來連接電腦和頭部追踪器的接駁器，此外最重要的當然就是那安裝在眼罩上的頭部追踪器。另外，還有三組接線，包括COMM PORT、VGA和MINI PLUG接線，在安裝時，是需要將熒幕接駁到接駁器上的。

另外，有一點要注意的是由於眼罩電視安裝了頭部追踪器之後耗電量加大了，所以PC UPGRADE KIT內也附有一個功率較大的火牛，用來取代原來的火牛的。

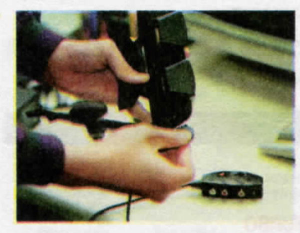




點安裝？

這套PC UPGRADE KIT在安裝上有個好處，就是不用在電腦內加裝界面卡。這點對於那些覺得甚麼IRQ、DMA、I/O PORT等電腦名詞一竅不通的遊戲迷說，的確省卻不少煩惱，至少不用拆開電腦。

安裝是分為安裝頭部追踪器和電腦接駁器兩部分的。安裝頭部追踪器先要將原本連接在眼罩上的AV接駁器接線拆下來，然後就是拆去用來固定眼罩電視的橡筋條拆去，在原來位置繫上頭部追踪器。再將頭部追踪器的接線接到原來連接AV接駁器的位置上便完成。






在頭部追踪器後面有個插座，那是用來和電腦接駁器連接的，而那大型圓鈕，就是代替橡筋來把眼罩固定在頭上的。老實說，這設計戴起來比起用橡筋不知舒服上多少倍。



接駁電腦的工序也不算繁複，其實那只不過是把電腦熒幕的訊號、其中一個COM PORT和音效卡的擴聲器轉接到電腦接駁器上，然後再從電腦接駁器上的VGA OUT接回熒幕去。



最後，把電腦接駁器上的接線接到頭部追踪器便可。

試下玩

即然VIRTUAL I．GLASSES說是用來玩VR遊戲的，那麼當然少不了最重要的遊戲了。隨這UPGRADE KIT就附送了3個遊戲、3個DEMO片段和2個DRIVER，讓你玩一些舊遊戲時也能得到VR的感覺。生產商早已安排把這些軟件和眼罩DRIVER的安裝都放在一個安裝程序內完成，頗為方便。

在DEMO之中，有一個名為VTV的程式頗能表現到VR那種虛擬空間的感覺，而且反應也是相當快的，些微動作也令熒幕上的影象有所改變。在DEMO中，你可以隨意向任何方向看去，上面的天花、下的人和桌子，還有大廳中的花草，都令你像置身真實世界裏。



向上望



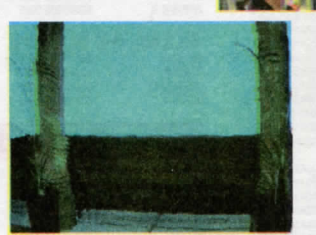

向左望





向右望





噢，連下面和後面也一樣有得看！

附送的3個遊戲分別是《ASCENT》、《DESCENT》和《HERETIC》，當中以《DESCENT》最能表現出這眼罩的VR能力，而對硬件的要求也最高，它會要求玩者以PENTIUM 60以上的機種來玩才好同時使用3D效果和頭部追踪器。不過筆者在測試時只用一部有16M記憶體的486-DX2 66，也不見得太慢。以前有很多人在試玩這種VR眼罩時，都將遊戲反應慢歸究到眼罩身上，其實這種指摘不盡正確，因為眼罩和頭部追踪器都只是一件輸入輸出工具，遊戲進行得快與慢很多時取決於電腦的性能。

另外，廠方也為一些受歡迎遊戲編寫了一些DRIVER，令那些遊戲也能具備VR能力。在這UPGRADE KIT的安裝CD-ROM中，就附送了《黑暗力量（DARK FORCE）》和《魔毯（MAGIC CARPET）》的DRIVER。

其實，遊戲才是這眼罩眼鏡的最重要因素，要是能夠有更多遊戲能配合這設備的話，相信不難打入家庭市場。





你點睇？

據知這套VIRTUAL I．GLASSES的PC UPGRADE KIT約售二千多元，市面上仍未正式發售。雖然加上了頭部追踪器之後眼罩應該會重了的，但因為設計得好，所以感覺上比未裝追踪器前還要輕。

據代理商說，PLAYSTATION將在年末推出對應這套VR眼罩的遊戲和硬體設備，形式仍未決定，但多數都是對應PS後面的擴張端子。而當該硬件推出時，香港代理亦會有供應所以售價應不太昂貴。



遊戲配件睇真D PRO ACTION REPLAY 密碼全集 1996年6月版

自從睇真D部隊前兩期介紹過「遊戲鯊魚」(英國版名為『PRO ACTION REPLAY』)之後,一些讀者也在港買到此卡使用,部分讀者曾來電本刊查詢可以在哪裏找到更多密碼,我們的答覆當然係:「睇《遊戲誌》啦!」。

以下嘅密碼係截至今年5月,不過由於各位所購買的「PRO ACTION REPLAY」版本不盡相同,所以部分較新遊戲的密碼可能不能用在早期的卡上。現在「PRO ACTION REPLAY」嘅最新版本係1.83,大家可以從開機面睇到自己嗰張卡到底係乜嘢版本。

咁買咗張舊卡嘅朋友點算?放心!可以免費UPGRADE,下期話你知啦!

P.S.:有人話佢用「PRO ACTION REPLAY」成日HANG機,其實原因好簡單:每次你試完密碼之後,都應該完全熄機RESET張卡,唔好用RESET掣;想試另一隻GAME嘅話,就最好先關電掣,將卡上右邊個掣撥向下再開番架機LOAD過隻GAME,之後開番張卡再試就冇咁易HANG機嘞。

PLAYSTATION 部分

日版PLAYSTATION遊戲

PHILISOMA

無限防護罩	800FAB18 0002
VULCAN最強狀態	800F12A0 0002
LASER最強狀態	800F12A2 0002
A-BREAK最強狀態	800F12A4 0002
RAY-B最強狀態	800F12A6 0002
無限BGR	800FAB10 0005
無限機	800F0F20 00FF

METAL JACKET

無限能源	8007A164 03E8
無限跳/飛/噴射	8007A16C 03E8
無限炸彈	8007A160 00FF
無限武器	8007A158 00FF
無限武器	8007A15C 00FF

STREET FIGHTER THE MOVIE

1P無限能源	801B77AA 0070
1P空中出波	801B7864 0000
2P無限能源	801B7B4A 0070
2P空中出波	801B7C04 0000

ARC THE LAD

無限能源/生命	801A89FA 000F
藍色寶珠	801A89FE 0006
主角密碼:	
最大HP	80119C4C 03E7
	80119C4E 03E7
最大MP	80119C50
03E7	
	80119C52
03E7	
第二名主角密碼:	
最大HP	80119D6C 03E7
	80119D6E 03E7
最大MP	80119D70 03E7
	80119D72 03E7
道具	80119810 6300
	80119812 6300
	80119814 6300
	80119816 6300
	80119818 6300
	8011981A 6300
	8011981C 6300
	8011981E 6300
	80119820 6300
	80119822 6300
	80119824 6300
	80119826 6300
	80119828 6300
	8011982A 6300
	8011982C 6363
	8011982E 6363
	80119830 6363
	80119832 6363
	80119834 6363
	80119836 6363
	80119838 6363
	8011983A 6363
	8011983C 6363
	8011983E 6363
	80119840 6363
	80119842 6363
	80119844 6363
	80119846 6363
	80119848 6363
	8011984A 6363
	8011984C 6363
	8011984E 6363
	80119850 6363
	80119852 6363
	80119854 6363
	80119856 6363
	80119858 6363
	8011985A 6363
	8011985C 6363
	8011985E 6363
	80119860 6363
	80119862 6363
	80119864 6363
	80119866 6363
	80119868 6363
	8011986A 6363
	8011986C 6363
	8011986E 6363

第四次超級機械人大戰S

金錢 (XXXX=16進位數)	801047A8 XXXX

NIGHTSTRIKER

無限防護罩	80104180 0005

ACE COMBAT

無限飛彈	800EDF18 0040
無限機槍	300EDF1C 0027
無限燃料	800EDF0C 8FFF

ZERO DIVIDE

1P無限能源	80110764 00D0
PAL MODE	800C44A4 0001

鬥神傳

選用GAIA	801BB49A 0008
選用SHO	801BB49A 0009
無手	801BB49C 000A
無手及腳	801BB49C 0005
只有頭	801BB49C 0001
1P自動	801BB496 0001

心跳回憶

體調999	800E00E7 00FF
	800E0103 00FF
文系999	800E02E7 00FF
	800E0303 00FF
理系999	800E04E7 00FF
	800E0503 00FF
藝術999	800E06E7 00FF
	800E0703 00FF
運動999	800E08E7 00FF
	800E0903 00FF
雜學999	800E0AE7 00FF
	800E0B03 00FF
容姿999	800E0CE7 00FF
	800E0D03 00FF
根性999	800E0EE7 00FF
	800E0F03 00FF

RIDGE RACER

選用黑車	8017C25A 000C

龍珠Z ULTIMATE BATTLE 22

1P無限體力	800BE388 0190
1P無限力量	800BE38A 0200

少年街霸

1P無敵	8018720C 0090
2P無敵	801874D4 0090
1P POWER LEVEL 1	8018727E 0030
1P POWER LEVEL 3	8018727E 0090
2P POWER LEVEL 1	80187546 0030
2P POWER LEVEL 3	80187546 0090

卒業2

石橋	
HP	800A15E0 03E7
體力	800A15FE 03E7
好意	800A161C 03E7
敬意	800A163A 03E7
品位	800A1658 03E7
魅力	800A1676 03E7
向學	800A1694 03E7
英語	800A16B2 03E7
國語	800A16D0 03E7
數學	800A16EE 03E7
評價	800A181A 03E7
犬塚	
HP	800A15E2 03E7
體力	800A1600 03E7
好意	800A161E 03E7
敬意	800A163C 03E7
品位	800A165A 03E7
魅力	800A1678 03E7
向學	800A1696 03E7
英語	800A16B4 03E7
國語	800A16D2 03E7
數學	800A16F0 03E7
評價	800A181C 03E7
櫻井	
HP	800A15E4 03E7
體力	800A1602 03E7
好意	800A1620 03E7
敬意	800A163E 03E7
品位	800A165C 03E7
魅力	800A167A 03E7
向學	800A1698 03E7
英語	800A16B6 03E7
國語	800A16D4 03E7
數學	800A16F2 03E7
評價	800A181E 03E7
谷	
HP	800A15E6 03E7
體力	800A1604 03E7
好意	800A1622 03E7
敬意	800A1640 03E7
品位	800A165E 03E7
魅力	800A167C 03E7
向學	800A169A 03E7
英語	800A16B8 03E7
國語	800A16D6 03E7
數學	800A16FA 03E7
評價	800A1820 03E7
安田	
HP	800A15E8 03E7
體力	800A1606 03E7
好意	800A1624 03E7
敬意	800A1642 03E7
品位	800A1660 03E7
魅力	800A167E 03E7
向學	800A169C 03E7
英語	800A16BA 03E7
國語	800A16D8 03E7
數學	800A16F6 03E7
評價	800A1822 03E7

通天閣

無限CREDIT	800E6C78 0004
1P無限生命	801BDE8C 0500
1P POWER UP	801BDE8A 0203
1P無敵	801BDE80 00FF
1P 無限BLUE SMARTS	801BDE92 0101
	801BDE94 0101
	801BDE96 0101
1P 無限RED SMARTS	801BDE92 0202
	801BDE94 0202
	801BDE96 0202
2P無限生命	801BDEF4 0500
2P POWER UP	801BDEF2 0203
2P無敵	801BDEE8 00FF
2P 無限BLUE SMARTS	801BDEFA 0101
	801BDEFC 0101
	801BDEFD 0101
1P 無限RED SMARTS	801BDEFA 0202
	801BDEFC 0202
	801BDEFE 0202

沙鍋曼蛇DELUXE PACK (極上沙鍋曼蛇)

MASTER CODE	8016C760 7300
1P無限生命	8016C348 0002
1P無敵	8017031C 00FF
2P無限生命	8016C374 0002
2P無敵	8017242C 00FF

沙鍋曼蛇DELUXE PACK (沙鍋曼蛇)

1P無限生命	800FEEC2 0002
2P無限生命	800FEEC4 0002

鐵拳2

可使用全部人物	800A2A18 FFFF
	800A2A1A 00FF
1P無限體力	800CF6B6 006E
2P體力0	800D08BE 0000
2P無限體力	800D08BE 006E

KILEAK, THE BLOOD 2

無限雷射	800AB490 00C8
無限火箭	800AB4A8 0028
無限TURBO	800AB450 00C6
無限電力	800AB452 03E8

美版PLAYSTATION遊戲

DOOM

無敵	800A85FC 0001
	800A85F4 00C7
	800A85F0 0064
超級連射	800A86C0 0001
無限彈	800A8664 0064
無限散彈	800A8668 0064
無限火箭	800A8670 0064
無限離子彈	800A866C 0064
有散彈槍	800A8648 0001
有雙管散彈槍	800A864C 0001
有重機槍	800A8650 0001
有火箭砲	800A8654 0001
有離子槍	800A8658 0001
有BFG	800A865C 0001
有鍊鋸	800A8660 0001
有紅鎖匙	800A8614 0001
有藍鎖匙	800A8618 0001
有黃鎖匙	800A861C 0001
開夜視鏡	800A8610 0001
打開LEVEL MAP	800A860C 0001

AIR COMBAT

無限飛彈	800EEB0C 0040
無限機槍	300EEB10 0027
無限燃料	800EEB00 8FFF

鬥神傳

1P無限體力	801B82D0 00FE
無限時間	801CA6E8 0B3A
選用GAIA	801BC11A 0008
選用SHO	801BC11A 0009

OFF WORLD INTERCEPTOR

無限金錢	800CD878 C6C0
	800CD87A 002D

鐵拳

1P無限體力	801232DE 0080
2P無體力	80124312 0000
可選用所有人物	801273D0 FFFF
	801273D2 00FF
無限時間	80125180 090E
2P無限體力	80124312 0080

WARHAWK

無限導彈	801B8A44 0008
無限火箭	801B8A42 0064
無限集束彈	801B8A46 0012
無限離子加農砲	801B8A48 2003

TWISTED METAL

無敵	801A1914 0080

RIDGE RACER

使用黑車	80080196 000C

JUMPING FLASH

無限生命	80102EF4 0003
無限時間	80102F04 0001

雷電PROJECT

無限大彈	8012F802 0003
無限生命	8012F7F4 0003

NBA JAM

其他隊伍沒有分	8007D09C 0000

WRESTLE MANIA

無限能源	8006E860 00A0

ESPN EXTREME GAMES

無限體力	8007A270 0500

NHL FACEOFF

其他隊伍沒有分	800E780C 0000

CYBER SLED

無限飛彈	8014A648 0005
無限防禦罩	8014A662 1000

XCOM

無限金錢	D000E110 2000
	800CEE36 0FFF
第1士兵無限彈	D00074C8 3170
	800146CC 0014
第1士兵無限時間	D00074C8 3170
	80019A12 2240
第1士兵無限體力	D00074C8 3170
	80019A14 4000

RAYMAN

遊戲鯊魚開着時,遊戲速度會變慢,只要在輸入指令後把遊戲鯊魚的掣撥向下便可回復。

MASTER CODE	D0008534 40A0
無限生命	801E4D50 0060
回復體力	801F6200 0002

WIPEOUT

開啟快速模式	D01F701A 0001
	801F701A 0101

以下五個密碼只適用於選玩:1P/WEAPON CLASS/CHAMPIONSHIP/AB SYSTEMS? JOHN DEKKA"

無限比賽RESTART	D01F7014 0802
	801F7014 0803
無限TURBO LV 1	C013C5BA FF00
	8013C5BA FF09
無限TURBO LV 2	C0123B0E FF00
	80123B0E FF09
無限TURBO LV 3	C011E7B2 FF00
	8011E7B2 FF09
無限TURBO LV 4"	C01F7014 FF00
	801F7014 FF09

龍爭虎鬥3

1P無限能源	801CBC38 00A6
2P無限能源	801CBC90 00A6

FIFA 96

2P永遠0分	80016CD4 0000
1P永遠10分	80016CD2 000A
無限時間	80016CC0 0000

JUPITER STRIKE

無限防護罩	800BB3D4 0064
	800BB818 0064
雷射槍冷卻狀態	800BB950 0064

TOTAL ECLIPSE TURBO

無限防禦罩	80079048 FB50
無限生命	800766A0 0005
無限大彈	80078DD4 0003

ROAD RASH

無限金錢	800DAD40 FFFF

DEFCON 5

無限彈	800D53AC 0014
無限體力	800E7C30 0064

SPACE GRIFFON

無限火箭砲	801E0032 0190
	801E0036 000C
無限能源	801E0058 1F40

VIEWPOINT

MASTER CODE	D00564E0 01E0
無限防護罩(EASY)	801C1FAE 0003
無限生命	801C2922 0006
無限CREDIT	801FFFA8 0006
永遠有SIDE GUN	801C243C 0001
	801C243E 0001
	801C2560 0001
	801C2562 0001
	801C24A2 0180
	801C24A4 0180
	801C25C6 0180
	801C25C8 0180

GOAL STORM

TEAM 1 9分	30161730 0009
TEAM 2 0分	30161731 0000

ZERO DIVIDE

MASTER CODE	D00CA7D4 2400
P1無敵	80110B3C 00D0
P2無敵	801118C0 00D0
凍結時間在59秒	800E8968 0700

PANZER GENERAL

無限聲望	800EDB84 07D0

CRITICOM

MASTER CODE	D005A2F8 7D24
P1無敵	80059DE8 0300
	80059F58 0320
	8005A0C8 0320
P2無敵	80059C78 0320
	80059B08 0320
	80059DE8 0300

HI OCTANE

無限燃料	80160EEA 27FF
	801614BA 27FF
	801616AA 27FF
	801610DA 27FF
	80160CFA 27FF
無限防護	80160EEE 27FF
	801614BE 27FF
	801616AE 27FF
	801610DE 27FF
	80160CFE 27FF
無限彈	80160EEC 27FF
	801614BC 27FF
	801616AC 27FF
	801610DC 27FF
	80160CFC 27FF
MINIGUN最強狀態	8015CDCE 0003
	80158FB2 0003
	8015958E 0003
	8015719E 0003
	8015790A 0003
	80158B02 0003
	801596BA 0003
	80159142 0003
飛彈最強狀態	8015CD6A 0003
	80158F4E 0003
	8015952A 0003
	8015713A 0003
	801578A6 0003
	80158A9E 0003
	80159656 0003
	801590DE 0003
最強噴射	8015CD06 0003
	80158EEA 0003
	801594C6 0003
	801570D6 0003
	80157842 0003
	80158A3A 0003
	801595F2 0003
	8015907A 0003
無可見損毀	80160EA0 0000
	80161470 0000
	80161660 0000
	80161090 0000
	80160CB0 0000
冷卻MINIGUN	8015CDAE 0000
	80159F92 0000
	8015956E 0000
	8015717E 0000
	801578EA 0000
	80158AE2 0000
	8015969A 0000
	80159122 0000

PHILOSOMA

無限生命	800E7CA4 0002
無限CREDIT	800E7D28 0003
無敵	800E7F60 0004
無限BGR	800E7F5C 0003
VULCAN最強狀態	800E7D0C 0002
LASER最強狀態	800E7D0E 0002
A-BREAK最強狀態	800E7D10 0002
RAY-B最強狀態	800E7D12 0002
無限SRM	800E8004 0002
無限MRM	800E8004 0001

LOADED

MASTER CODE	D002A9A8 000D
1P無限體力	800CACAC 4000
1P無限生命	800CDF42 001E
1P無限彈	800CDF3E 03E8
1P無限大彈	800CDF40 0003
1P最強POWER UP	800CDF3C 7FFF
2P無限體力	D004B138 0002
	800CAD2C 4000
2P無限生命	D004B138 0002
	800CDFCA 001E
2P無限彈	D004B138 0002
	800CDFC6 03E8
2P無限大彈	D004B138 0002
	800CDFC8 0003
2P最強POWER UP	D004B138 0002
	800CDFC4 7FFF
得到全部鎖匙	80107AC4 000F

TWISTED METAL

無限火炎彈	801A1C00 0002
無限凍結彈	801A1C02 0002
無限追尾導彈	801A1C04 0002
無限能量彈	801A1C06 0002
無限TAG彈	801A1C08 0002
無限向後飛彈	801A1C0A 0002
無限彈弓	801A1C0C 0002
無限向後火炎	801A1C0E 0002
無限地雷	801A1C10 0002
無限油	801A1C12 0002
無限釘	801A1C14 0002
無限SPECIAL	801A1C16 0014

雷電PROJECT(雷電)

1P無限生命	8012F7F4 0003
1P無限熱核彈	8012F802 0003
1P VULCAN最強狀態	8012F7FA 0008
1P雷射最強狀態	8012F7FC 0008
1P無限核飛彈	8012F7FE 0004
1P無限追尾導彈	8012F800 0004
2P無限生命	8012F824 0003
2P無限熱核彈	8012F832 0003
2P VULCAN最強狀態	8012F82A 0008
2P雷射最強狀態	8012F82C 0008
2P無限核飛彈	8012F82E 0004
1P無限追尾導彈	8012F830 0004
無限CREDIT	8004D5DA 0003

雷電PROJECT(雷電II)

1P無限生命	800ECF40 0003
1P無限熱核彈	800ECF38 0101
1P無限大彈	800ECF38 0202
1P無限核飛彈	800ECF30 0004
1P無限追尾導彈	800ECF32 0004
1P VULCAN最強狀態	800ECF28 0008
1P雷射最強狀態	800ECF2A 0008
1P離子砲	800ECF2C 0008
2P無限生命	800ECF80 0003
2P無限熱核彈	800ECF78 0101
2P無限大彈	800ECF78 0202
2P無限核飛彈	800ECF70 0004
2P無限追尾導彈	800ECF72 0004
2P VULCAN最強狀態	800ECF68 0008
2P雷射最強狀態	800ECF6A 0008
2P離子砲	800ECF6C 0008
無限CREDIT	800FFC24 0003

主題公園

無限金錢	801AF850 7840
	801AF852 017D

鳴謝:新威龍電子公司

街機HI-SCORE 龍虎榜

本欄的目的旨在表揚成績優異的本地遊戲機迷，歡迎各大遊戲機中心提供資料。聯絡電話：2380-2223



CYBER CYCLE (YOKOHAMA)
5'28"512
BIB (31/12/95)



FIGHTING VIPERS
2'38"60
S.P.W (2/2/96)



DIRT DASH DX (ALL STAGE)
4'34"93
MLL(21/4/96)

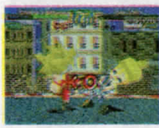


沙羅曼蛇2 (LIFE FORCE 2)
737,600
J.V.C.(8/5/96)



ACE DRIVER VICTORY LAP
(CAPITAL CITY CIRCUIT／EXPERT (PRO))
2'16"45
MON(21/4/96)

銅鑼灣 CYBER WORLD
（截至1996年6月1日）



VIRTUA FIGHTER KIDS
10'00"00
OSA(4/5/96)



ALPINE RACER
(EXPERT-GATE RACING)
1'59"821
WAN KING KAI (16/3/96)



MANX TT
(TT COURSE-TT RACE MODE)
2'26"17
DARWIN, CHIU(25/4/96)



極上沙鍋曼蛇
546,600
LAU CHUN LUNG (3/2/96)



RAVE RACER
(PROFESSIONAL-MOUNTAIN MT)
3'02"299
JOHNSON LEUNG (27/3/96)

WHO BUY THIS GAME

真係唔覺唔覺，原來而家愈來愈多人加入咗次世代機嘅行列，就筆者所見，喺黃金場買機者甚眾，很多時都是老爸買俾啲仔女，只見母親節嗰日子，父母對仔女的呵護之情直叫人感動流淚（我都好想有人買機俾我玩呀——！）。 *文：喬丹*



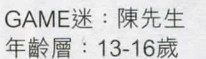
GAME迷：劉先生
年齡層：19-23歲
選購遊戲：SS《MY BEST FRIENDS》
從哪裏得知這遊戲的資料：本地雜誌
甚麼吸引他購買這個遊戲：人物、遊戲性、價錢
現時擁有哪些遊戲機：SFC、SS、PS
下一部會購買的遊戲機是：冇諗住買
原因：三部機已經足夠
愛玩甚麼類形的遊戲：RPG
題外話：在訪問之間，劉先生表現得有的唔好意思，連我想囉隻GAME寫低GAME名都唔敢由個袋度攞隻GAME出嚟，隻GAME都唔係好乜啫……

GAME迷：許先生
年齡層：19-23歲
選購遊戲：PS《足球小將J》
從哪裏得知這遊戲的資料：熟悉商舖
甚麼吸引他購買這個遊戲：人物、遊戲性
現時擁有哪些遊戲機：FC、MD、PCE、SFC、SS、PS、NG、NG-CD、FX
下一部會購買的遊戲是：N64
原因：機能好、畫面靚
愛玩甚麼類形的遊戲：RPG
題外話：許生其實同亞哥一齊出嚟買GAME，佢阿哥就買咗隻《首都高BATTLE》，見佢地兩兄弟真係玩得融洽。

GAME迷：張先生
年齡層：16-18歲
選購遊戲機：SEGA SATURN
從哪裏得知這遊戲機的資料：朋友介紹
甚麼吸引他購買這部遊戲機：啲GAME好玩（筆者按：這個當然的啦！）、價錢平
現時擁有哪些遊戲機：PCF、SFC
下一部會購買的遊戲機是：冇諗住
原因：買部SS玩住先
愛玩甚麼類形的遊戲：FIG
題外話：問及點解而家考試將近至都買新機，張生話而家有錢咪即刻買咗先，而且會分配好啲時間，唔會影響讀書（筆者按：希望可以啦！）。



GAME迷：陳先生
年齡層：13-16歲
選購遊戲：PLAYSTATION
從哪裏得知這遊戲的資料：報章
甚麼吸引他購買這個遊戲：因為想玩哩部機、立體GAME較多



現時擁有哪些遊戲機：SFC
下一部會購買的遊戲是：SS
原因：因為遲些會推出VF3，而張生覺得哩隻GAME好立體（筆者又按：張生真係鍾意立體GAME嘞。）。
愛玩甚麼類形的遊戲：FIG、SPT（足球）
題外話：立體（多邊形）GAME雖然好，但唔係GAME嘅全部，希望陳生可以領略其他GAME嘅優點。



無責任新 GAME 評壇

迷離夜症侯群~探索編~

無責任編輯 ARES



正如上期評壇所說，做《迷離夜症侯群~探索編~》此遊戲可說是一宗意外，但於製作的同時自身亦愛上了此遊戲，無他，只因兩個字——過癮。以鬼故事來說，單是親身經歷的其實ARES自已也有大把可以出賣，故以遊戲中的故事則只屬碎料數棧，因此遊戲亦難以令ARES有「驚」這種感覺。但奇就奇在進行時此遊戲的確令人有一種投入的感覺，原因方面可說是由於故事的舖排不俗，玩者在遊戲中除會經歷或解開一些謎外，同時亦會發現到新的事件(查實完成等級便是由此而來)，加上遊戲的配樂及音效也頗出色，故能做出此效果。至於值得一讀的是，遊戲中人物的動作做得十分細緻，音效的運用亦恰度好處。總括一句，此遊戲可說是一隻令人意外的遊戲，至於私人提示便是如以耳筒進行更會有意外驚喜。

可說是一隻令人意外的遊戲

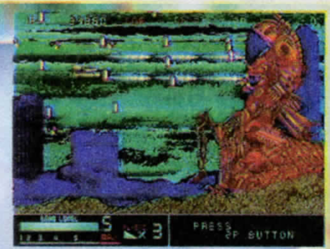
機種：PLAYSTATION
製造商：HUMAN
類型：AVG
售價：5800 日圓
容量：CD-ROM

評分

人物/ 機械:2.5分
畫面:2.5分
音樂/ 音效:3分
故事:3分
操作性:4分
投入度:3分
原創性:4分
難度:3分
平均分:3分

METAL BLACK

無責任編輯 ARES



多年前，曾在機舖與《METAL BLACK》此遊戲火拼，當然最後也得到勝利，不過是用錢及根性完成的……所以無乜英雄感。但今次，由於SS版最多只有4個CRDEIT，而且重要一個人單打獨鬥，所以今次就好有滿足感。以遊戲來說，《METAL BLACK》基本已出名難玩，加上畫面花到九彩，真真令人玩至白眼入紅眼出(唔關黑龍事)，而在玩後的評價便是敵人不是難度，而是那令人難以消化的畫面。至於系統方面，由於是「忠實移植」的關係，所以不能以現在的水平作準，但當中首領們的安排則可見設計人員的心思。基本上如是射擊遊戲的擁躉的話，此遊戲可說是一個不俗的選擇。

難以消化的勁花畫面才是敵人

機種：SEGA SATURN
製造商：VING
類型：STG
售價：5800 日圓
容量：CD-ROM

評分

人物/ 機械:3分
畫面:3分
音樂/ 音效:4分
故事:——
操作性:4分
投入度:4分
原創性:1分
難度:4分
平均分:3.3分

HYPER REVERTHION 超能昆蟲格鬥

無責任編輯 ARES



由於PS版《昆蟲格鬥》的攻略是由ARES製作的，故當SS版到手時的確有一份莫名的興奮及期待，原因是當年也頗滿意此遊戲，但問題便是對戰時的上下分割畫面實在令人吃不消，故當得悉會推出SS版兼可以通信對戰後確是十分期待，誰知，SS版的《超能昆蟲格鬥》竟是名乎其實的「水準下降版」。以系統來說由於是同一遊戲，故一模一樣也沒有問題，但問題便在於SS版的不同便是OPENING重新製作及機體活動便成蟻速。以PS版中，機體的操作可說是得心應手的，但在SS版中由於慢了不少，故動作遲緩及不順暢便成了玩者的死亡原因及此遊戲的「星命點」。唉，竟然新不如舊！

SS版竟是水準下降版

機種：SEGA SATURN
製造商：TECNO SOFT
類型：STG
售價：5800 日圓
容量：CD-ROM

評分

人物/ 機械:3分
畫面:3分
音樂/ 音效:3分
故事:1.5分
操作性:1.5分
投入度:2分
原創性:2分
難度:3分
平均分:2.4分

龍珠 Z 偉大的龍珠傳說

無責任編輯 赤目黑龍



「撒雅人生於這個地方，稱呼叫悟空……」這歌詞真是……不談這些歌詞了，這隻最新推出的《龍珠 Z 偉大的龍珠傳說》在最初宣傳時說甚麼依照原著故事來玩，這一點在某些版上是真的，不過，在其他的版數之中，便有點兒不對勁了！因為要順應遊戲的製造，一些劇情被逼作出了一些的改動，所以使身為龍珠迷的赤目黑龍非常不滿，因為站在一個非常忠於龍珠故事的遊戲玩家而言，故事被改動就如將遊戲的可玩性大為削減一樣，而且對於一個對龍珠故事非常熟悉的人來說，真是一個莫大的打擊。天呀！為何要這樣對待我們這些龍珠迷呢！

嘩！又話跟故事玩！講大話！

機種：SEGA SATURN
製造商：BANDAI
遊戲性質：ETC
價格：5800 日圓
容量：CD-ROM

評分

人物/ 機械:2.5分
畫面:2.5分
音樂/ 音效:2.5分
故事:2.5分
操作性:3分
投入度:2.5分
原創性:2分
難度:1.5分
平均分:2.37分

無責任新GAME評壇

吸塵小子

無責任編輯 赤目黑龍



當初見到這隻遊戲之時，真是感到非常的諷刺，試想想：用一部吸塵機來射死敵人，那麼吸塵機射出來的是甚麼呢？哈！當然是垃圾啦！不過，如果是樣的話，那麼，這遊戲豈不是一隻反環保的遊戲？哈！以上只是一個比喻而已，不過，平心而論，這隻遊戲真是非常的簡單，遊戲的本質是非常的普通，不過，在遊戲之中出現的人物是有點兒的普通，而且遊戲本身欠缺了自己的特色，使吸引力大大減低，再加上遊戲的難度是「成人級」，而遊戲的對像是「小童」，所以好像有點兒格格不入，這是否這遊戲敗筆之處呢？

衝呀！有前冇後，打死罷就！贏就得啦！

機種：PLAY STATION
製造商：MEDIA ENTERTAINMENT
遊戲性質：STG
價格：5800日圓
容量：CD-ROM

評分

人物/機械:1.5分	操作性:2分
畫面:1.5分	投入度:1.5分
音樂/音效:1.5分	原創性:1.5分
故事:1.5分	難度:2分
	平均分:1.62分

METAL BLACK

無責任編輯 赤目黑龍



真是一隻非常厲害的遊戲。記得在很久之前，有一隻街機遊戲，吸引了黑龍坐低玩了數局，不過，給黑龍的印像是「好花，不過又幾好玩」，然而，當時玩過之後，再到同一間機輔時這部遊戲機便已消失無踪，就此，這隻遊戲漸漸在黑龍的記憶中消失……時至今天，這隻遊戲又再一次的出現在黑龍面前，《METAL BLACK》便是這隻遊戲的名字，這隻遊戲的本質的確是不錯的，但是可能由於難度過高，使人玩落有點兒「被屈」的感覺，不過，這遊戲的EASY MODE和HARD MODE真是有天淵之別，尤其是敵人的出彈數和速度，真是把黑龍嚇得目定口呆，只有呆了「受靶」的份兒，對一個喜歡射擊遊戲的黑龍來説，這隻遊戲的挫敗感真是很強呢！

嘩！咁花，點玩呀？

機種：SEGA SATURN
製造商：VING
遊戲性質：STG
價格：5800日圓
容量：CD-ROM

評分

人物/機械:2分	操作性:2分
畫面:3分	投入度:2分
音樂/音效:2分	原創性:2分
故事:——	難度:3分
	平均分:2.28分

SLAM N JAM '96 FEATURING MAGIC & KAREEM

無責任編輯：KAN



由於最近係「五窮六絕」嘅時侯，好的遊戲並不是太多，所以視線就自不然會留意到一些平時不大會注意的作品。好像平時不大留意美國遊戲的我，今回居然對這隻《SLAM N JAM '96》產生點與趣。

就以投入感而言，這隻GAME都算做得不錯，尤是這個3D會ZOOM來ZOOM去的角度最為有趣。不過這個角度也是有好有壞的，不好的地方就是會比玩者一個混亂的感覺，都不知現在是控制着哪一個隊員。然而值得一提的，就是球員的動作跟現實生活中的非常相似。甚麼勾手呀、背樽呀甚至是掛爐鴨式入樽都有，可謂多姿多采。我相信這GAME亦會滿足到大部份的NBA迷。

啲球員動作做得好鬼似

機種：PLAYSTATION
製造商：CRYSTAL DYNAMICS
類型：SPT
容量：CD-ROM

評分

人物/機械:2.2分	操作性:2.8分
畫面:2.7分	投入度:2.9分
音樂/音效:3.0分	原創性:2.5分
故事:---------	難度:3.0分
	平均分:2.72分

卡通賽車2

無責任編輯：KAN

MotorToon GRAND PRIX 2

初初聽到話哩隻GAME會出雙CD，使到各玩者唔駛買兩隻GAME嚟打通信對戰。仲搞到我鬼死咁開心，以為可以同朋友夾份，一人出一半錢，一人買一隻CD。點也知原來隻DISK 2係通信對戰專用嘅，係唔可以用嚟單打，真係比佢吹──脹。

WELL，都係講番哩隻GAME先。如果同哩隻GAME既上代比較的話，的確係靚咗唔少，而且仲多咗好多花臣嘢添。好似係啱啱開GAME嘅時侯，可以玩嘅賽道就只有一條，如果玩者想玩其他賽道嘅話，咁就唔該玩者於「　模式」中完成哩條賽道。而且好似SEGA嘅《世加拉你槍斃》咁，係有SAVE REPLAY嘅功能。另一方面，可能廠商希望哩隻遊戲嘅壽命長啲，所以若果玩者用唔同嘅LEVEL爆機嘅話，都會多咗嘢玩。而就以難易度而言，這隻確實比上一集難玩咗啲，就算小弟用個NEGRON手掣去扭，初時好多彎都係過唔到嘅。呀，呀，想番起小弟玩上集嘅時侯，用NEGRON係所向無敵嘅……。之不過，啲賽道嘅製作雖然係靚咗，但本人總係比較喜歡上一集嘅賽道，因為佢比較有心思啲，又得意啲。

比起上集多咗啲「花臣」嘢

機種：PLAYSTATION
製造商：SCE
類型：RAC
容量：CD-ROM

評分

人物/機械:3.5分	操作性:3.4分
畫面:3.4分	投入度:3.3分
音樂/音效:2.9分	原創性:2.8分
故事:---------	難度:3.3分
	平均分:3.22分



無責任新 GAME 評壇

FEDA MEMAKE

無責任編輯：KAN



近期難得之佳作

小弟也算是一個喜歡RPG的機民，然而玩RPG方面我卻頗為揀擇，總不會玩上一些質素較差的作品，因為要完成一隻RPG所需時間不少，若浪費於這些作品上未免太可惜了。不過現在要介紹的《FEDA MEMAKE》，卻是絕對值得去浪費時間去攻略的一隻SRPG。

雖説這是一隻超任遊戲的強化版，但對於這個還未玩過超任版的人來説(好像是我)，就會是一隻很有趣的SRPG。筆者最喜歡就是遊戲中的隊伍之屬性，若果你殺得人多，那麼那些正義之士便不會入你隊。但若果你殺人不夠多，那些三教九流的人就會嫌你不夠豪，又不會入你隊。這可説是這GAME的一大特色。又，筆者也頗欣賞過版時的動畫及戰鬥畫面，尤是那些戰鬥畫面，是充滿着氣勢及迫力的。另一方面，此GAME不但作戰時的戰略性，及本身的故事性也是強。故可算是這個無GAME世代中的一個選擇。

機種：SEGA SATURN
製造商：YANOMAN
類型：S.RPG
容量：CD-ROM

評分

人物/機械:3.3分
畫面:3.2分
音樂/音效:2.8分
故事:4分
操作性:3.0分
投入度:3.4分
原創性:3.7分
難度:4.2分
平均分:3.45分

設計衛門＋

無責任編輯：指令魔人

好過癮呀！！！！！！！！！

玩哩隻GAME，極之有投入感！皆因我之前曾經喺一間創作電腦GAME嘅公司度做過ARTIST，知道一啲做GAME嘅概念，所以今次哩隻GAME我搶住嚟做！

而玩過之後，發覺比超任版好了不少，尤其是操作上方便了很多。而新加上去嘅一啲功能，好似回轉放大縮小呀咁，令到變化可以大上不知多少倍，而當設計完一隻GAME出嚟之後，比人人玩都覺得可以難到佢，實在好有滿足感！

但係當要我對哩隻GAME評分時，我真係唔知點比分：畫面係自己畫嘅，人物/機械係自己畫嘅，音樂/音效係自己作嘅，故事自己寫嘅，連難度都係自己SET嘅……唯有淨係喺其他三項度比分啦……

機種：PS
製造商：ATHENA
價格：5800日圓
遊戲性質：ETC
備註：需要用上一整張（15 BLOCKS）的記憶咕，對應滑鼠

評分

人物/機械:——
畫面:——
音樂/音效:——
故事:——
操作性:4.5分
投入度:5分
原創性:5分
難度:——
平均分:4.8分

吸塵小子

無責任編輯：指令魔人



人玩㗎？

我玩哩隻GAME都係因為黑龍玩到冇哂心機時我接手玩咗一陣，但係我一玩就係最精神虐待嘅第六版……

但係哩隻GAME又確實係不錯，難度有番咁上下，但係又唔容易玩到人氣餒，硬係會覺得自己終有一日可以過到版，但事實又未必如此。操作方面，幾好，起碼唔會有唔知自己做緊乜嘢情況出現，而雖然滿天飛彈，但係如果自己仲有條吸管，正前面嘅彈佢又可以幫你擋哂，不錯。

故事方面，全部大佬都係啲童話故事入面啲人物，雖然意義唔同哂，但係又虧佢哋諗得到！

機種：PS
製造商：MEDIA ENTERTAINMENT
遊戲性質：STG
價格：5800日圓
容量：CD-ROM

評分

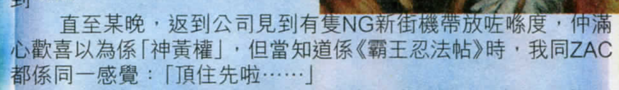
人物/機械:3分
畫面:3分
音樂/音效:2.7分
故事:2.8分
操作性:2.5分
投入度:3分
原創性:2分
難度:4
平均分:2.875分

霸王忍法帖

無責任編輯：指令魔人

隱藏絕招由我創！

隻GAME出之前，基本上冇聽過任何關於佢嘅消息，只知道隻「神黃權」出極都出唔到……



直至某晚，返到公司見到有隻NG新街機帶放咗喺度，仲滿心歡喜以為係「神黃權」，但當知道係《霸王忍法帖》時，我同ZAC都係同一感覺：「頂住先啦……」

而玩落至知自己無眼光，其實哩隻係一隻幾好嘅格鬥GAME，系統幾好，比起以前同廠出啲作品有好大進步，絕對唔應該低估佢！

而最令的感到有興趣嘅，就係我同ZAC喺一晚之內將每人一招隱藏技都試到出嚟，令到我好有信心出去出面啲機舖玩哩隻GAME恰人呀！

機種：AD
製造商：ADK
遊戲性質：FIG

評分

人物/機械:2.7分
畫面:2.3分
音樂/音效:2.2分
故事:2.2分
操作性:3.3分
投入度:3分
原創性:2分
難度:2
平均分:2.463分



無責任新 GAME 評壇

SWORD & SORCERY

無責任編輯：J.J

林原惠美的配音功不可沒

當日 3DO 版推出時，在下只玩過一段短時間，直到今天 SATURN 版推出才真真正正地爆了機。和《RIGLOAD SAGA》相比，在下會較接受S&S的表現手法，將多邊形製作的背景配合2D的人物，看上去人物可以較為仔細，而戰鬥時地形影響攻擊的設計亦令戰鬥有一種SLG的色彩。在故事方面，雖然不及FF、DQ那麼壯大，但內容方面就很不錯，人物的性格很鮮明，而且配音的部分相當傳神，其中林原惠美當然功不可沒，那種可愛的聲線和女主角露斯安很相配。

對了，這遊戲的CD-ROM裏面其實是隱藏着一段小型廣播劇的，內容方面是遊戲中數名主角在故事結束後某次聚會，其中歐閣特快要和艾恩結婚（其實是因為艾恩已經有了BB……），露斯安更追問艾恩生出來的會是人類還是小狼……有這GAME在手的人不妨放在電腦上聽聽。

機種：SATURN
製造商：MICRO CABIN
遊戲性質：RPG
售價：6800 日圓
容量：CD-ROM

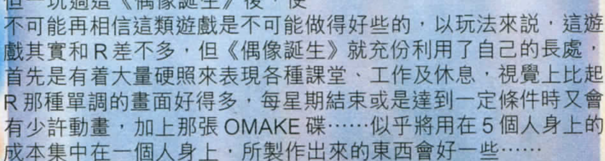
評分：

人物／機械：4 分
畫面：3.5 分
音樂／音效：4 分
故事：4 分
操作性：4 分
投入度：4 分
原創性：4 分
難度：3.5 分
平均分：3.88 分

偶像誕生

無責任編輯：J.J

這就是5人份成本用在1人身上的效果！？



就如在下於今期介紹這遊戲時所說過的，未玩過這遊戲時，仍可以對《卒業R》有少許保留，但一玩過這《偶像誕生》後，便不可能再相信這類遊戲是不可能做得好些的，以玩法來說，這遊戲其實和R差不多，但《偶像誕生》就充份利用了自己的長處，首先是有着大量硬照來表現各種課堂、工作及休息，視覺上比起R那種單調的畫面好得多，每星期結束或是達到一定條件時又會有少許動畫，加上那張 OMAKE 碟……似乎將用在5個人身上的成本集中在一個人身上，所製作出來的東西會好一些……

除此之外，這遊戲的難易度亦調節得不錯，在下亦要玩3、4次才能掌握取勝的要訣，沒有《卒業R》那種可以一次爆機的情況出現。

機種：PLAYSTATION
製造商：ALLUMER
遊戲性質：SLG
價格：5800 日圓
容量：CD-ROM × 2

評分：

人物／機械：4.4 分
畫面：4.2 分
音樂／音效：4 分
故事：——
操作性：3.8 分
投入度：4 分
原創性：3 分
難度：4 分
平均分：3.91 分

迷宮創造者

無責任編輯：J.J

總之，一切都要看你的創意

RPG的攻略自己就做過不少了，但自創RPG倒是第一次。這遊戲的重點放了在設定方面，畫面方面可控制的程度很低，差不多所有東西都是預設的，不像《設計衛門+》那樣可以創造一個屬於自己的畫面，但在故事方面就還有一定的可觀程度，其中漢字的數目，令這遊戲即使要寫成一個全中文內容的作品亦並非不可能，總之，一切都要看你的創意。

至於那些有限的畫面方面，由於所有人物均是以多邊形來製作，所以難免會簡單了一些，幸好遊戲本身提供了讓玩者更改材質貼圖色樣的設計，否則所有人設計出來的遊戲都大同小異就似乎不太好了……

順帶一提，這遊戲在推出初期是附送了一張地圖CD-ROM的，所以買原裝也是物有所值的……

機種：PLAYSTATION
製造商：ELECTRONIC ARTS.
遊戲性質：SLG
價格：6800 日圓
容量：CD-ROM

評分：

人物／機械：3 分
畫面：3 分
音樂／音效：3 分
故事：——
操作性：2.5 分
投入度：4 分
原創性：4 分
難度：3 分
平均分：3.21 分

卡通賽車 2

無責任燒族族長：李迪偉

與女友一起玩的正GAME



若你玩過此 GAME 的第一集而略嫌有點低B的話……請給他多一個機會，第二集比第一集實在有過、過、過之而無不及，單是華麗的開場畫面已看到製作人員的態度已變得認真起來，進入遊戲，發覺可玩性大大增強，每一條賽道也各有特色，尤其第三條天空之城一段透明賽道壯麗得令我不禁慢下車來細賞。

此遊戲的其中一個特色是比賽途中可以抽選不同的秘寶令自己的戰車爭取更前的位置，拿到全場總冠軍更可多三架隱藏戰車挑選，與女友玩對戰更添趣味性。

唯一唔滿意是賽道較少，可選的車較少。但作為暑假的解悶玩意已相當不俗。

機種：PLAYSTATION
製造商：SCE
類型：RAC
價格：5800 日圓
容量：CD-ROM

評分

人物／機械：3.3 分
畫面：4.2 分
音樂／音效：4.1 分
故事：——
操作性：3.8 分
投入度（單打）：3 分
（雙打）：3.8 分
原創性：4.3 分
難度：2.8 分
平均分：3.78 分



無責任新 GAME 評壇

卡通賽車 2

無責任編輯：PUYU 神

唔好買翻版，皆因出這 GAME 的製作人員實在充滿誠意

時為 1994 年的嚴冬，筆者懷着興奮而好奇的心情，把一隻名為《MOTOR TOON GRAND PRIX》的賽車 GAME 放進那新鮮熱辣的次世代遊戲機——PLAYSTATION 上，心想今次一定會有個美好的回憶……

開機後的 5 分鐘，終於頂唔順，熄機！

圾垃！嘥我時間！就算連翻版都唔值得買……

1996 年 3 月 27 日，身在 PLAYSTATION EXPO 的筆者，正與 SCE 攤位的宣傳小姐用通訊對戰鍊車，玩過不亦樂乎，所玩的軟件正是《MOTOR TOON GRAND PRIX 2》。

所謂「士別三日，刮目相看」，今回用得着了。

回港後得知《MOTOR TOON GRAND PRIX 2》將會隨 GAME 奉送對戰專用的「DISC 2」，即是不用買多一隻 GAME 也可玩對戰，真是促銷的好方法。

至於遊戲的質數，實在是非常高，尤其是那美麗的畫面……正！

唔使多講，俾錢喇！不過唔好買翻版，皆因出這GAME的製作人員實在充滿誠意。

機種：PLAYSTATION
製造商：SCE
類型：RAC
價格：5800 日圓
容量：CD-ROM

評分

人物 / 機械：3.8 分
畫面：4.1 分　投入度：3.5 分
音樂 / 音效：4 分　原創性：3.7 分
故事：——　難度：3.3 分
操作性：3.8 分　平均分：3.74 分

霸王忍法帖

無責任編輯：PUYU 神

必殺技的花款亦十分之多

自從上次的《WORLD HERO PEFECT》表現出色後，筆者便對 ADK 的格鬥 GAME 改觀，因這 GAME 的角色都表得非常出色過癮，而超必殺技亦極度地底……

當大家的視線都集中在《神凰拳》的時候，ADK 的《霸王忍法帖》便悄悄地推出了，滿懷希望的筆者便馬上走去操兩手（當然係公司嘢啦），所揀的角色當然是金髮美女格鬥家「棗」，而她的實力亦都十分強勁，初初玩的時候筆者更在編輯部打遍天下無敵手（隻 GAME 一到時），手下敗將包括 ZAC，ARES 與及 FUKUDA……滿足感十足。

縱觀全GAME，角色的動作十分流暢生動，而必殺技的花款亦十分之多，令人目不暇及，使用的方法也十分易手。至於缺點，可能是太過易打吧，而且主角義介的造型亦不甚吸引，可說是最樣炳的主角。

機種：街機 / NEO.GEO
製造商：ADK
類型：FIG
價格：——
容量：——

評分

人物 / 機械：3.8 分
畫面：3.7 分　投入度：4 分
音樂 / 音效：3.8 分　原創性：4 分
故事：——　難度：3 分
操作性：3.9 分　平均分：3.74 分

龍珠 Z 偉大的龍珠傳說

無責任編輯：米奇

如果你喺《龍珠》迷，就會覺得自己俾人搵咗老襯



我從來都未想過，原來哩隻 GAME 可以喺兩個鐘頭之內爆機，仲係爆得咁易。

當初玩試版碟嘅時候，就已經發覺哩隻GAME唔係太難玩。後來才知道原來唔係打贏咗就威哂，而係要跟足劇情玩先到能取得高分數。不過，當我滿心期待負責哩隻GAME嘅赤目黑龍用上珍藏寶鑑嚟打爆，諗住個ENDING會有啲唔同嘅時候，點知發覺個ENDING竟然一啲都冇變，枉當初黑龍死諗爛諗，遊戲中又有啲改咗嘅劇情，搞到佢廢寢忘餐，真係覺得唔係好抵。

總括嚟講，如果你唔係《龍珠》迷，哩個 GAME 實在易得滯；而如果你喺《龍珠》迷，就會覺得自己俾人搵咗老襯。



製造商：BANDAI
售價：5800 日圓
容量：CD-ROM

評分：

人物 / 機械：4 分
畫面：3 分　投入度：3 分
音樂 / 音效：3 分　原創性：3.5 分
故事：3 分　難度：2 分
操作性：3 分　平均分：2.687 分

卡通賽車 2

無責任編輯：米奇

鍾意佢夠慢，啱晒我哩啲反應遲鈍嘅人

我未玩過《卡通賽車 1》，但係我鍾意玩《卡通賽車 2》。鍾意佢啲乜？鍾意佢夠慢，啱晒我哩啲反應遲鈍嘅人，亦啱晒我哩啲鍾意遊車河嘅賽車手。面對住咁華麗嘅賽道，縱使俾人用炸彈炸、中地雷、食正毒磨菇都好，一樣可以淡然處之。不過，我始終難以喜歡嗰架變形賽車，冇型冇格。SONY 今次好鬼精，一隻 GAME 嘅價錢可以買埋隻 2P 碟，的確令想玩通信對戰嘅人少個藉口，雖然要搵位放兩部電視真係好難。

好認真咁講，隻GAME啲賽道真係收埋好鬼多嘢，加上華麗到暈，五彩繽紛，真係好易眼花花炒車。但係同人鬥又可以出下術，玩起嚟幾過癮，不過就有啲抄橋嘞。

製造商：SCE
售價：5800 日圓
容量：CD-ROM

評分：

人物 / 機械：2.8分　投入度：3 分
操作性：3 分
畫面：4.5 分　原創性：2.5 分
音樂 / 音效：4 分　難度：3 分
故事：——分　平均分：3.257 分





三級好料3 電話召喚術

遊戲：心跳回憶私人珍藏集
機種：PLAYSTATION

PS版《心跳回憶》推出時，其中一個特色是可以利用PS手掣上的○△□×掣來輸入女孩子們的電話號碼的，不知道你還記得這些號碼乎？事實上，在這次《私人珍藏集》的模式選擇畫面中，只要你以控制器輸入任何一名女孩的電話號碼，那位女孩便會在畫面下方經過。假如你忘記了這些號碼的話，不妨拿出我們上兩期所刊出的問題全集來作參考。


■在這畫面輸入以下的指令……

輸入任何一名女孩設定中的電話號碼。


■唔、美樹原愛出現了。

二級勁料2 選版及選擇機身顏色

遊戲：空牙2001
機種：PLAYSTATION

選版這類秘技一向都是較受歡迎的，最近新推出的《空牙2001》，亦已經有選版秘技被我們發現了，方法是首先你要進入OPTION模式，將遊戲的難易度（LEVEL）設定成「SETTING」，跟着是將敵人體力（ENEMY LIFE）及敵人出現率（ENEMY RATE OF APPERANCE）設定成「LESS」、敵武器速度（ENEMY WEAPON SPEED）設定成「VERY FAST」，跟着是將BGM TEST一項設定到02，這樣，再次選擇GAME MODE時應該便會出現一個＋在最後，跟着只要用正常的方法開GAME，在選擇機體後便會進入選版畫面，各位大可直接從最後一版開始遊戲。

順帶一提，若使用了這秘技的話，當選擇機體時若是使用自行創作模式的話，只要按着SELECT來按L1掣，是可以將主角機的顏色作出改變的。


■首先是進入OPTION畫面中。


■將LEVEL、敵體力、敵數目及敵彈速度設定成如圖中的狀態。


■將BGM TEST一項設定為02。

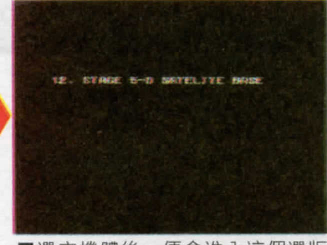

■再次選擇GAME MODE時，便會多了一個＋在後方。



■跟着是回到標題畫面，用普通的方法開GAME。


■在選擇機體時選自行創造模式，並輸入以下的指令……


按着SELECT掣來按L1


■選定機體後，便會進入這個選版畫面中。

三級好料3 在高速模式中作戰

遊戲：WOLF FANG 空牙 2001
機種：PLAYSTATION

假如你覺得這個遊戲的速度感不足的話，這秘技便絕對適合你了，方法很簡單，只要你在遊戲進行途中按 START 將遊戲暫停，然後同時按 SELECT 及 X 掣，那麼，當暫停解除後，便會發覺遊戲的進行速度是比平常為快的，雖然難易度或許會因而提高了，但的確是相當刺激的。


■在遊戲的進行途中按 START 掣來暫停

同時按 SELECT 及 X 掣之後將暫停解除。


■遊戲便會進入了高速模式中。

三級好料3 出現神秘的女性角色

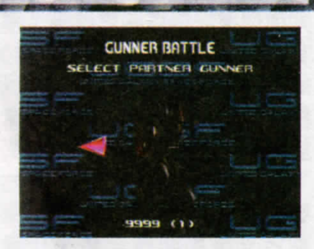
遊戲：GALAXIAN³
機種：PLAYSTATION

當各位要將 PLAY RECORDING 的記錄 SAVE 到記憶咭的時候，假如你在輸入名字的畫面將游標指向 END，然後按着 R2 來決定，那麼回到設定畫面時，各位便會看到「GUNNER BATTLE」裏面多了一位女性人物（名字是你剛才所簽的那個），不過，你是不能用她來一起作戰的。



■在輸入名字的畫面輸入以下的指令

將游標指向 END，再按着 R2 來決定



■再次進入 GUNNER BATTLE 模式時，會發現多了一個女性的身影。

二級勁料2 影片鑑賞模式及音樂測試

遊戲：GALAXIAN³
機種：PLAYSTATION

各位記得這遊戲在開始之前是會有一段 NAMCO 公司文字出現的片段嗎？事實上，若是你在這段時間之內快速地順序按 L1、R2、R1、L2、上、下、上、下，成功的話，你便會聽到一聲平常所沒有的效果音，這樣，你便會進入了一個影片鑑賞模式中，若是你在這時再按 SELECT 掣的話，則會繼續進入一個音樂測試模式中，各位除了可在這裏欣賞遊戲中的 BGM 外，就連效果聲亦可聽到。

當你在音樂測試模式中再按一次 SELECT 掣的話，便會回到正常的遊戲了。


■ NAMCO 公司商標出現時輸入以下的指令……

快速地順序按 L1、R2、R1、L2、上、下、上、下



■在這畫面聽到特殊效果聲的話便代表你已經成功，可以進入影片鑑賞模式。

在影片鑑賞模式中按 SELECT 掣


■這個像電腦 SCREEN SAVER 的畫面便是音樂測試模式。

二級勁料2 三秒鐘內完成第一圈

遊戲：首都高 BATTLE
機種：PLAYSTATION

想不到繼續再收到了有關《首都高 BATTLE》的秘技，上次介紹給大家的是加快時間，但賽車遊戲最重要還是打敗對手吧……只要各位利用今次介紹的秘技，相信便可以穩操勝券了。

方法非常簡單，首先你要選擇在任何一條賽道上作賽，當倒數 3、2、1時一直按着右方（因為你的位置是在賽道左方），比賽一開始便逐少逐少的按油門（這時是繼續按着右方的），成功的話，當轉了大約90度便會突然出現你完成了第一圈的文字，由於可以比敵車賽少一圈，所以即使你不作改裝，相信亦很難落敗的了。

■在比賽開始時照着以下的方法做……

按着右掣不放，再逐少逐少的按油門掣，令車子在原地打圈。

提供：潘浩然


■成功的話，會在不足 3 秒的時間內完成了第一圈。



■有了這個秘技後，相信會令你造出超乎想像的平均圈速……



直接與首領對戰及進行BONUS GAME

遊戲：PUZZLE & ACTION 3
機種：SATURN

在這遊戲的FREE PLAY模式裏面，本來是只可以玩到部分遊戲的，但現在只要有了這秘技，便可以隨心所欲地選擇任何一個遊戲來玩了。

首先介紹的是首腦對戰模式，方法是先在標題畫面中選擇FREE PLAY模式，然後在遊戲的選擇畫面中順序按上、上、下、下、右、左、右、左、B，跟着回到標題畫面再次進入FREE PLAY模式中，這時你便會發現可選擇的遊戲中增加了四個首腦的樣子，只要你選擇他們，便可以開始首腦戰了。

接着下來是BONUS GAME模式，方法同樣是先在標題畫面選FREE PLAY模式，然後在遊戲的選擇畫面順序按下、下、上、上、左、右、左、右、B，跟着回到標題畫面並再次進入FREE PLAY模式中，便會發現多了四個BONUS GAME可選，除此之外你還會發現兩名主角的樣子，若選擇他們的話，則可看到遊戲的爆機畫面及製作人員名單畫面。

首領對戰模式

順序按
上、上、下、下、右、左、右、左、B，回到標題畫面後再次進入FREE PLAY模式



■可以和故事模式中的4位首腦對戰。



■兩個秘技都同樣需要先在這標題畫面選擇FREE PLAY模式。



■跟着是在這畫面輸入不同的指令……

BONUS GAME模式

順序按
下、下、上、上、左、右、左、右、B，回到標題畫面後再次進入FREE PLAY模式



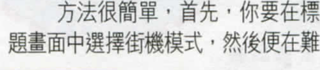
■除了多了四款BONUS GAME外，更追加了兩個特別方框。



■第一個是馬上看到遊戲的爆機畫面。



■第二個是看這遊戲的製作人員名單。



二級勁料2

無限CONTINUE

遊戲：PUZZLE & ACTION 3
機種：SATURN

這遊戲雖然相當好玩，但同時亦是相當難玩，有時候玩到差不多可以爆機時因CREDIT用完而被迫GAME OVER，感覺真是相當無癮的，不過只要有了我們以下所介紹的秘技後，便不用再為這問題而煩惱了。

方法很簡單，首先，你要在標題畫面中選擇街機模式，然後便在難易度選擇的畫面順序按上、上、下、下、右、左、右、左、Y，成功的話，你便可以在街機模式中有無限CONTINUE的能力。



■首先是在標題畫面中選擇街機模式。



■然後是在這選擇難易度的畫面輸入以下的指令……

順序按
上、上、下、下、右、左、右、左、Y

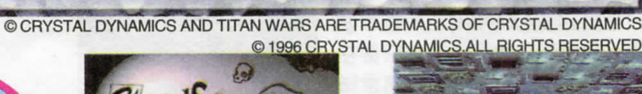


■跟着當你進入遊戲時，會發現CREDIT數目的顯示變成了FREE PLAY。

二級勁料2

在隱藏版面中戰鬥

遊戲：TITAN WARS
機種：SATURN



這遊戲除了本身所有的版面外，其實是隱藏了一個相當特別的版面的。只要你在遊戲的進行途中PAUSE，然後順序的按右、下、下、左、C、右、A、Z、Y，便會進入一個隱藏版面「HEADS UP！」，這裏出現的敵人全是些製作人員的頭，相當有趣。

■在遊戲進行途中PAUSE，並輸入以下的指令……

順序的按
右、下、下、左、C、右、A、Z、Y



■看到這畫面便代表你已經成功。



■到底繼續玩下去會再遇上怎樣的敵人呢？

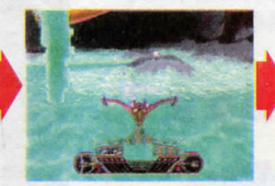
二級勁料2 無敵及影片選擇模式

遊戲：TITAN WARS
機種：SATURN

除了上面提到的隱藏版面秘技外，今次我們再特別多介紹兩個秘技給大家。第一個是令主角機變成無敵的指令，方法是在遊戲進行途中按掣暫停，然後順序的按右、下、下、左、右、A、START、C、A、左，回到遊戲後，主角機便會變成不死的狀態。

接着下來是影片選擇模式；方法同樣是先在遊戲進行途中按暫停，然後順序的按右、下、下、左、下、上、C、A、左、左，這樣便會開始播出遊戲中所用過的影片，假如你想看下一段影片的話，只需按START便可以了。

暫停後順序的按
右、下、下、左、右、A、START、C、A、左


■主角機變成無敵，就算撞山亦可繼續照飛。

暫停後順序的按
右、下、下、左、下、上、C、A、左、左


■進入了影片選擇模式之中。

三級好料3 追加的額外設定模式

遊戲：首領蜂
機種：SATURN

不知各位擁有這遊戲的玩家已經將這遊戲完成了沒有？事實上，當你將這遊戲完成了後，在OPTION模式之下，是會增加了一個稱為EXTRA OPTION的模式的，這裏一共分為了七個項目：GAME SETTING是設定難易度、剩餘機數及EXTEND（獎機）分數，PAD SETTING是決定操作方法及有沒有自動連射，DISPLAY SETTING是設定畫面大小及作畫面顯示檢查，SOUND SETTING即是音樂測試，EXTRA INFORMATION和普通OPTION時一樣都是用來顯示總遊戲時間之類資料的，CONVERT STAFF是這個SATURN版移植人員的名單一覽，至於最後的DEFAULT則是將所有修改過的資料變回最初期狀態。



■首先是不論難易度，先將整個遊戲完成一次。



■這樣，當回到標題畫面時，便會發現在OPTION之下多了EXTRA OPTION這一項。



■至於各項目的用途，則可參閱上文的介紹。

二級勁料2 2P版精靈王紀傳

遊戲：THOR~精靈王紀傳~
機種：SATURN

《精靈王紀傳》本來是一個1人玩的遊戲，但現在只要有了這秘技，便可以變成一個可2人同時玩的作品了！

方法很簡單，首先你要在版面中按Z掣，進入更換武器的狀態，然後是按着L掣按X，再放開L掣，這樣，便會有一名半透明的主角從天而降，而且這半透明的人更是可利用2P的控制器來操作的。這透明的2P不能召喚精靈，不過在使用一般招式時是不會傷及1P的，另一方面，由於2P可作為1P的踏腳點，所以要跳上一些高處時會比起一個人時方便得多。


■先按Z掣進入更換武器的畫面，然後輸入以下的指令……

按着L掣按X，然後放開L掣


■這樣，便會有一名可由2P操作的半透明主角出現。

二級勁料2 兩個隱藏的預設遊戲

遊戲：設計衛門+
機種：PLAYSTATION

這遊戲本身有着一個預設的樣本遊戲DAIOH GALE VER.2，但其實除此之外，遊戲內是還隱藏着兩個樣本遊戲的。

首先第一個是舊版的DAIOH GALE，這其實即是當日推出超任版時所附送的樣本遊戲，想重玩這作品的話，只要在GAME PLAY的選擇畫面將游標指向樣本遊戲，並按着L2來決定即可；至於另一個預設遊戲OMAKE POWER STORM，則是在GAME PLAY選擇畫面時將游標指向樣本遊戲，但今次是按着L2來決定。



■兩個秘技都同樣是在這畫面中輸入指令的。

將游標指向樣本遊戲並按着L2來決定



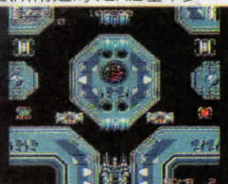
■可玩到當日超任版所附送的DAIOH GALE+


■感覺上可能會和今次PS版所附送的VER.2差不多。

將游標指向樣本遊戲並按着L1來決定



■可玩到另一個隱藏的預設遊戲OMAKE POWER STORM。


■版面的設計較為機械化。



更改遊戲所用的字體

遊戲：設計衛門＋
機種：PLAYSTATION

© ATHENA 1996

這遊戲除了遊戲內容外，其實還有其他部分是可以改變的。在標題畫面中，假如你按着 L1 來按十字掣的上下方的話，便可變更遊戲中所用的文字款式。



■在標題畫面輸入以下的替令。

按着 L1 來按十字掣的上下方。



■標題畫面所用的字款改變了。

三級好料3

欣賞遊戲中所隱藏的BGM

遊戲：設計衛門＋
機種：PLAYSTATION

© ATHENA 1996

在這遊戲的音樂選擇畫面中，本來是只有 32 首音樂的，但只要你使用了這秘技後，便可將音樂的數目增加十多二十首。

方法是先進入 EDIT 模式中的 MUSIC 一項，然後在將游標指向選音樂的數字，並按着SELECT掣來選擇，這樣便可選擇到一些平常不會出現的音樂。



■首先是進入EDIT模式的 MUSIC 部分。



■然後是將游標指向選音樂的數字，並輸入以下的指令。

按着 SELECT 掣來選擇音樂



■可選擇的音樂會增加了十多首。

二級勁料2

無敵及困難模式

遊戲：設計衛門＋
機種：PLAYSTATION

在這遊戲附送的預設遊戲中，假如你覺得太易或太難的話，這裏介紹的兩個秘技相信都一定可以幫到你。

首先，在標題畫面的時候，若是你在OPTION畫面中按着 L1 、 L2 來按 R1 掣的話，那麼主角機在遊戲之中便會變成無敵狀態。另外，若是你在OPTION畫面中將游標指向 LEVEL ，並按着 SELECT 掣來按右的話，便會出現一個比 HARD 更難的 DIFFICULT 難易度。

© ATHENA 1996



■在標題畫面選擇 OPTION 後，在 OPTION 畫面輸入以下的指令。

在 OPTION 畫面中按着 L1 、 L2 來按 R1 掣



■主角機便會進入無敵狀態。



■在 OPTION 畫面中輸入以下的指令……

將游標指向 LEVEL，並按着 SELECT 掣來按右

DAIOH GALE
LEVEL DIFFICULT

■難易度會增加了 DIFFICULT 這等級。

一級猛料1

羊……

遊戲：MANX TT
機種：街機

© SEGA 1996

早陣子 CYBER CYCLE 出現了一個企鵝坐「綿羊仔」的秘技後，試過的人相信仍然印象深刻，想不到今次MANX TT 竟然有一個更究極的秘技：坐綿羊仔。

不要誤會以為又是坐那種小型電單車，今次你是真真正正地坐在一隻綿羊之上的……

當你坐上電單車後，首先將轉波掣向上拍兩次，然後將轉波掣向下拍兩次，再順序將車身向左傾、右傾、按剎車掣、按油門……成功的話，你和其他由電腦控制的車便會全部變成綿羊。




麻雀齊齊學

教官：
赤目黑龍

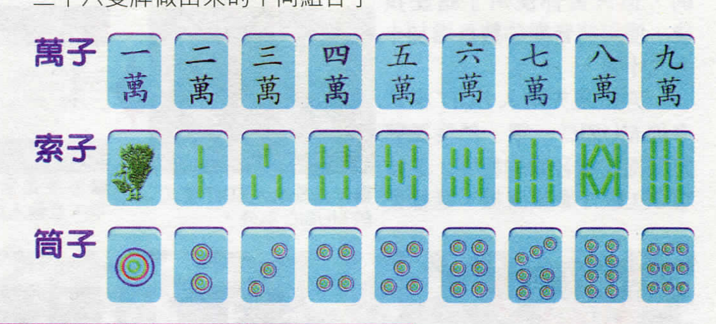
《初級編》

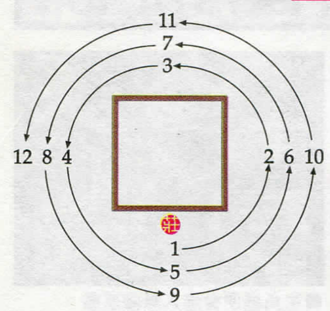
在中國數千年的文化之中，麻雀可以說是其中的精髓之一，而在現今的社會之中，大部份人玩麻雀的最大目的已是為了「求財」，不過，在很多人口中，這種「大錢落袋」的理論已成為了「打麻雀」的最大源動力了。中國的文化經過了這麼多年的洗禮，不少的「國技」也流傳到外地去，而且給當地的人們加以改良以適合當地人的口味，而麻雀亦不例外，在流傳到日本之後，受到一定的改良，使玩法有了一定轉變，不過，這種遊戲的本質也未有受到影響。

在一副標準的中國麻雀之中，總共有一百四十四隻牌，不過，在日本麻雀之中便只有一百三十六隻而已，因為在日本的麻雀之中並沒有廣東麻雀之中的「花牌」，花牌亦即是「春、夏、秋、冬、梅、蘭、菊、竹」這八隻牌。而在「花牌」之外的一百三十六隻牌之中，亦可以分為4種，分別是萬子、筒子、索子和翻子，這4種牌便是麻雀這種遊戲最基本的東西了。

有了一副麻雀，便可以開始最基本的麻雀知識了，不過，如果各位自命是已經懂得如何「打麻雀」的話，那麼大可以不看以下的介紹，揭往下一頁看真正的「玩牌」技術《中級編》，不過，如果大家是對麻雀一知半解的話，最好便是看一看這個《初級編》為佳。

大家己知道了一副日本麻雀共有麻雀一百三十六隻，不過，在未開始之前先認識清楚這一百三十六隻麻雀，在上文中己說過在一副麻雀之中一百三十六隻牌會分為萬子、筒子、索子和翻子，首三種牌每種共有三十六隻，而和萬子、筒子、索子不同的翻子則有二十八隻。先說最基本的萬子、筒子、索子，在這三種牌之中，每種皆有順序由一至九的牌，而每種均有四隻，這便是三十六隻牌的組合了；至於非常特別的翻子牌則是有另一種的排列次序，翻子牌七隻不同的牌組成，它們分別是「東、南、西、北、中、發、白」，這七隻牌之中的首四隻「東、南、西、北」是被稱為「風位牌」，亦可以稱為「四喜牌」，而之後的「中、發、白」則是被為「三元牌」，大家玩麻雀遊戲時吃的胡便是由這一百三十六隻牌做出來的不同組合了。





不論是一般的四人麻雀又或是在遊戲機之中玩的二人對戰麻雀，在開局之前先要將一副麻雀疊好，而疊牌的方法只有一種，便是玩者將三十四隻牌分兩層，每層十七隻的疊起來，這樣便成為「四方城」的一邊城牆了。將四邊的城牆合在一起組成一個正方型便算大功告成。而之後的步驟便是擲骰了，這點是非常重要的，因為要從那兒開牌便全靠在每副雀之中的三粒骰了，就如一般的骰一樣，這三粒骰每粒也有六面，分別刻有由一至六的符號，每次擲骰也要全擲三粒，將三粒骰的點數加起來便成為要開牌的位置。計算的方法如下：以擲骰者為起點計算，反時鐘方向的數下去，擲骰者是一，那麼一直數下去的話，如果點數是一、五、九、十三、十七的話，便是在擲骰者面前的牌（右方下家：二、六、十、十四、十八；對家：三、七、十一、十五；左方上家：四、八、十二、十六），如此類推，而至於由那一隻牌開始，亦是要看骰的點數，在知道要在那一排開牌之後，便要知道在那一隻開始取牌了，牌是由右向左數的，如果點數是十三的話，便是開擲股者面前的牌，而由於是十三點，便是由右起的第十四隻起開牌，如此類推，每位玩者每取四隻牌，直到莊家（擲骰者）及所有人也取到十二隻牌之後，便要跳牌了，而所謂跳牌，便是莊家取上排的第一及第三隻牌，而其他人則順次序的將餘下來的三隻牌取去，這樣，莊家便有十四隻牌了，而這時，真正的雀局可以正式開始了。

不過，莊家是怎樣決定的呢？當然又是要靠那三粒骰了（在日本是使用兩粒的），

以廣東麻雀而言，先抽出四隻風位牌，垂直疊起，由其中一人擲骰，再由點數決定擲骰者取那隻牌，之後便可以知道各人的位置；而日本麻雀則比較煩覆，首先是先抽出四隻風位牌、一隻偶數牌和一隻單數牌，將六隻牌反轉而且重新排好，將六隻牌打開依這個次序排列，將單數牌和偶數牌抽出，單牌放在左面而偶數牌放在右面，之後便可以開始擲骰了，首先由其中一人暫為莊家，由他先擲骰，例如這人擲出十一點，那麼對家便會成為「假東」，這個假東便要在剛才的六隻牌中的中央部份起取出近單數的風位牌，之後這假東要再擲一次骰，例如這次擲出的是十點，這麼在他下家的人便要取接着的風位牌，這樣便可以將風位分配好了。

■抽出六隻牌並將之反轉

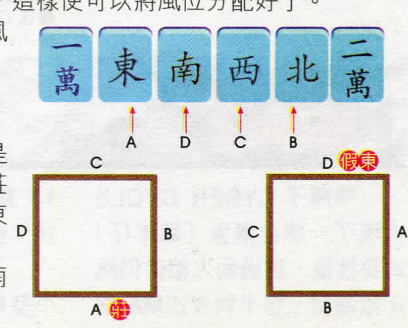
北 一萬 東 二萬 南 西

■將六隻牌打開

一萬 北 東 南 西 二萬

■依這次序排好

在開始雀局之時，風是指「東、南、西、北」，而同時也會有場的計算，例如現在是東風（東圈），如果是坐在東位的話便是東風東場，如果不能連莊的話，在下一局時這位東位便會變成東風南位了，直至完成一圈便會進入南風，如此類推。





《中級編》

〔第一課 牌形的組合〕

其實現在的遊戲世界之中，有着不少的麻雀遊戲，不過，由於日本的牌例和香港人玩的廣東麻雀有多少的出入而使不少有心玩而不懂玩的朋友大為失望，所以，這個專欄的主要目的是讓大家能同時享受玩麻雀遊戲的樂趣。在這裏要再一次的為大家介紹一下日本麻雀的牌例，好讓大家能玩得更加得心應手。

大致上日本的牌例和廣東麻雀是非常相似的，不過，在一些小節上日本麻雀是和廣東麻雀有着相當大的差異。首先是最基本的「骰」，日本麻雀中只是使用兩粒的；其次，在日本麻雀之中是有所謂「立直」（叫胡）這種東西存在的，不過，在立直之後是不可以「轉章」的，而且，在日本的麻雀遊戲之中，計算食胡後「翻數」的方法亦有少許的不同，所以玩者一定要十分小心注意。

在日本麻雀遊戲之中，有一種規定，便是如果玩者是叫一以前玩者打出過的牌，玩者便不可以食這一隻牌，因為這種「兜底」不被承認的，就算是在任何一個地方也是一樣的，所以造牌時要十分小心，不可以有些微的失誤。而且有一點玩者要非常小心的，例如：玩者是在叫二、五、八萬的話，而對手又打出了一隻二萬，假設玩者不吃，那麼，玩者在以後的時間，便只能食自摸，就算是對手打出五、八萬玩者也不能食。

麻雀遊戲在一些懂得玩的人心目中可能是非常容易的東西，不過，事實上這是一種非常深奧的事物，不是只要將手上牌「造」成一副可以食胡的牌便了事，在麻雀遊戲之中，玩者除了要知道自己在「造甚麼」之餘，亦要留意對方在造甚麼，而且要做到刻敵制勝是非常困難的事呢！

當然，玩麻雀最首先是要十三隻牌在手而最基本玩者要知道自己手上的牌要怎樣處理，玩者最好是先將同式的牌放在一起不要未學行先學走，學別人「打花章」，不過，在遊戲世界之中玩者根本不用擔心，因為電腦會為玩者做妥以上的事，既然萬事俱備，玩者便可以開始玩這個麻雀遊戲了。

在上文已説過有萬子、筒子、索子和翻子，相信當中最易認的一定是萬子，因為大家也會見到在牌中有一個「萬」字，除此之外的筒子便是由圓形組成的；最後的索子則是由由直條所組成的，當中的一索則是特別的，是一隻雀。至於翻子，在上文中已為大家介紹過，所以亦不再多提了。在前三者之中，也有由一至九的牌，玩者要小心的將它們順次序的排好，之後便可以很清楚如何「造牌」了。

在麻雀的世界之中，食胡是非常容易的，只要將牌造成「三、三、三、三、二」便可以了，不過，要怎樣才可以造成這「三、三、三、三、二」呢？在日本麻雀之中，牌的組合名稱和廣東麻雀是非常不同的，首先，是先介紹各種的稱，分別有單張、對子、搭子、順子、刻子、槓子。

先是説明對子這東西，非常簡單，對子即是一對相同的牌，例如兩隻一萬、兩隻五筒、兩隻九索也可以稱為對子，而對子的變化亦是十分大的，由一對對子牌，可以變成碰子更可以變成槓子牌，對子牌其實只是一個開始，可以替玩者造就不少「大牌」。不過，由於每種相同的牌也只有四隻，所以如果在對手的牌中已有二隻的話，便會變成一個死局，所以，雖然子對可以造出不少的大牌，不過，風險亦相應的大大提高。

搭子牌亦是麻雀最基本的形態，這是指兩隻相近的牌，例如是一萬和三萬、五索和六索、八筒和九筒也可以稱為搭子，而在搭子之中，也可以分為嵌搭子、邊搭子和兩門搭子三種。一萬和三萬便是嵌子的例子，這是一個非常棘手的組合，因為可以求的牌口有一隻，而且於是在中間位，所以更加難求；而八筒和九筒則是邊搭子的子，這種在廣東麻雀之中被稱為「偏章」的牌亦是只可以求一隻牌的，變化亦很細；最後的兩門搭子的例子便是五索和六索了，這種牌形之所以被稱為兩間搭子是因為求的牌有兩隻，由於牌是接連的，所以可以向兩邊發展。不論如何，只要能在以上三種牌中組成三隻相連的牌便會成為「順子」。

大家一定會奇怪，為何一直也未見有提及過「翻子牌」呢？不用心急，現就為大家介紹了。在一開始時已説過翻子牌是和其他的牌有所不同，這是由於翻子牌是一種可以得到很高「點數」的牌，所以是和其他牌有很大分別的，首先，在牌形結構上，翻子牌只可以做出對子、刻子和槓子三種，由於翻子牌內的七隻牌毫無相關，亦毫無次序可言，所以是不可以組成搭子的。不過，在七隻牌之中的任何一種牌也可以自成一格，而且不像其他牌般，要食胡時和其他牌合起來才可以算出翻來，這些翻子牌可以獨自的成翻，有着很大的殺傷力。

在麻雀遊戲之中，玩者可以碰牌、上牌及槓牌，而玩者不知有沒有發覺，在上牌、碰牌及槓牌之時，牌的放法是有不同的，尤其是碰牌之時，有時是左面放橫，有時則是中間，有時又是右面，怎樣分的呢？其實是非常的簡單，玩者如果是上牌的話，一定是要上家牌的，所以，要橫放的牌便是玩者所要的牌，這是非常易明白的呢！

而至於碰牌面，則是要視乎是那一家打出來，如果是下家打出來的話，便要將右面的牌橫放；對家打的話，便要將中間的牌橫放；如果是上家的話，便要將左面的牌橫放，從以上可見，一切也是依照那個方向的對手打出而定的。槓子則比較簡易，玩者如果是暗槓的話，便要將牌的中間兩隻打開，而在旁的兩隻則仍保持反轉；而如果是明槓的話，隻四隻牌也要打開的，而放法和碰牌時的大致相同。

〔第二課 食胡的基本組合〕

當然，要在這種麻雀遊戲之中勝出，一定要食胡，如果食不出胡來，那麼不管玩者手頭上的牌有多麼美妙也是不行的，所以要食出胡，一定要小心的「造牌」。和上一課所提的一樣，要組成「三、三、三、三、二」才可以食胡的，而其中的「三」即是在上一課之中的「順子」和「刻子」；而「二」便是對子，亦即是一般人稱之為的「眼」。

在麻雀遊戲之中，玩者為了要食胡便一定要完成以上的「三、三、三、三、二」形式，不過，玩者是可以利用對手的牌的，因為在遊戲之中，每個人也要輪流的摸牌，而且在摸牌之後也將一隻牌打出枱面。如果打出來的是可以和自己的牌合成刻子的話，便可以立刻叫停碰牌（ポー）；但如果是要組合搭子牌的話便要叫上（チー），不過不是任何情況下也可以叫上的，因為一定要是上家（左手面）打出來的話，玩者才可以上牌的。

玩者除了在正常情況下可以摸牌之外，玩者在另一種情況下可以摸牌的，那便是在槓牌之後，每逢玩者在槓牌之後也要在牌尾取一隻牌，之後便要如常的打出一隻牌，不論玩者是明槓或是暗槓也要這樣做。而在槓子一項上，玩者可以明槓和暗槓，所謂明槓便是其他玩者打出來的牌，不過，玩者自己如果是有四隻相同的牌的話，是可以暗槓和明槓的，明槓的話便要將四隻牌完全打開，而如果是想暗槓的話，便要將四隻牌也拿出來，將左右兩隻牌反轉，以示暗槓。

在麻雀遊戲之中，食胡之後玩者根本不用操心自己的牌以到多少分數，因為電腦會為玩者計算一切，不過，如果玩者自己能

夠自己先行計算妥當，那麼，便可以使自己更有打算的食胡，亦可以將牌局完全掌握於自己的手中，玩起上來也比較得心應手，而且在計算翻數之時，玩者會見到十分多的名詞，可能大家會一頭霧水，將這些加起來才是玩者真正的得翻。

以下便是每種食法的得翻，玩者學懂後便可以自行計算了，不用再「估估吓」。

〈一翻牌〉

●門前清模和

這是非常易做到的，因為在廣東牌久中也有一種一樣的食法,那便是「不求人」了，只要玩者的整副牌也是自己一手一腳完成而沒有要過任何一隻在枱面上的牌的話，只要自摸食胡的話，便算是「門前清模和」。

●平和

在一般而言，最易食的當然是「乜都有」的「雞胡」，不過，這種胡在麻雀遊戲之中是不可以吃的，所以，最少玩者也要吃一種叫「平和」的胡。「平和」在廣東牌中亦叫做平胡，便是將三組順子加上一組對子組合而成的，亦可以說是在麻雀遊戲之中最當見和最易吃的。

●斷么九

在一副麻雀之中，其中的一、九，以及翻子牌合稱為么九牌，而在食胡的組合上便出現了一種叫做「斷么九」的牌種，單看名字已知是怎樣的牌，這便是完全沒有么九牌的胡，話雖說易食但是要將么九牌完全拋棄又談何容易呢！

●一盃口

雖然同是一翻牌，不過，「一盃口」是比較難食的，因為要造出兩組完全相同的順子牌，不論是求人或是不求人也可以的。

●海底撈月

這是絕對靠運氣的一種食胡方法，首要條件是玩者要是最後取牌的一個，而且玩者更加要自摸食胡，從另一個角度來看，這種食胡是一種獎勵的計法呢！

●河底撈魚

這和「海底撈月」是差不多的，其實這便是「海底撈月」的次等食法，是在對手打出最後一隻牌時食胡，這樣其實是和「海底撈月」的性質非常相似，所以只值一翻而已。

●立直（リーチ）

這一點在上文中已交代過是怎樣的一回事，在麻雀遊戲之中，玩者如果是一直在不求人的情況的話，便可以在有胡叫的時候「立直」，不過，如果這樣做的話，是不可以轉叫其他牌的，所以立直前要想清想楚。

●一發

所謂「一發」是在「立直」之後的一圈之內食胡，不論是對手打出又或是自摸也計算在內，所以這也算是運氣的食法。

●役牌

在上文中曾提及過有關翻子的事情，這役牌便是只有翻子牌才可以個到的，因為要叫役牌便是在自己的牌之中要有翻子牌的刻子或槓子，同時，風位牌和場位牌的刻子或槓子也算是役牌。

●嶺上開花

這「嶺上開花」其實便是廣東牌中的「槓上自摸」，這是一種在開槓之後摸槓尾牌自摸的食法，雖然說是有點兒的運氣，不過，其實也有策略性可言的。

〈二翻牌〉

●雙重立直（W リーチ）

在日本的麻雀之中，和以上所說的一樣是有立直這回事的，而且如果是在打第一隻牌時便可以立直的話便可以雙計，亦即是這裏說的「雙重立直」了，已3說明是雙重立直，翻數亦是一般立直的雙倍。

● OPEN 立直（オプンリーチ）

這種立直方法是非常冒險的，因為所謂的OPEN立直是真的將自己的牌打開來立直，亦即是說只有自摸才可以食胡的，試問哪有人會明知輸牌也打出去呢？所以這種立直方法最好還是不用為妙。

●對對和

這種牌在上文中雖然未有提及過，不過，這種牌的結構只是將對子作一定的擴大而已，這種由四組刻子和一組對子組合而成的牌便是「對對胡」，而在對對胡之中是可以包含有槓子的。

●三暗刻

這種牌其實是和對對胡有非常相似的，所不同的是在那四組刻子牌之中要有三對是不求人的，所以難度比對對胡為高，而和對對胡一樣，三暗刻之中亦可以有槓子的，當然要暗槓才行，而且，在牌之中是可以有搭子的，因為只要在牌之中有三組不求人的刻子牌便可以食胡。

●三槓子

只要在自己的牌之中組合出三組的槓子便可以成功，而且不論是明槓又或是暗槓也可以食胡的，而翻數亦不會有任何變動。

●小三元

上文中已交代過甚麼是三元牌，而小三元便是要組合兩組的三元刻牌再加上一組三元對子牌便可以成功，至於其他的牌用甚麼也可以的。

●混老頭

這種牌是構非常特別，因為在其中的一定要是么九牌，亦即是說在牌中只可以有一、九又或是東、南、西、北、中、發、白這些牌，所以這副一定會是對對和又或是七對子，因此食出的話其實是起碼會有四翻的。

●三色同順

在麻雀之中有筒索萬這點大家也非常清楚，而這種三色同順是要利用筒索萬組合出三組數次完全相同的搭子牌，不過，「三色同順」之中如果有救人的話，這副牌便會變成一翻而非二翻。

●一色三順

和三色同順非常相似的牌種，玩者要組合三組同色同數次的搭子牌，和三色同順一樣，如果當中有救人的話便會變成一翻牌，而且，如果不求人的話，這副不只是一色三刻，更加會是三色同刻和三暗刻，加起來起碼會是六翻牌。

〈三翻牌〉

●二盃口

在一翻牌之中有一種叫「一盃口」的牌，而這種二盃口便是一盃口的隻倍了，玩者要組成兩組同色同數次的搭子牌，當然，做眼的對子牌不計算在內，因為這種牌的組合會是和七對子一樣的，所以如果是門前清的話便會變成七對子加二盃口。

●混一色

除了一種色的牌之外，便只可以有翻子牌在內的牌便是混一色，這種牌之中的牌不論怎樣組合也可，只要是有單一色的牌加上翻子牌便可。

●純全帶么

在一副牌之中，全部的牌也一定要有一或九的存在，不過不可以有翻子牌，只有這樣的牌才可以叫做「純全帶么」。

〈特殊牌〉

●七對子

在日本牌之中有一種稱為「七對子」的牌，單看字面已非常清楚，是以七組對子所組成，而這種牌是不計翻數的，自摸的話

●三色同刻

已說過多次麻雀之中有筒索萬三種色牌，而「三色同刻」是要玩者組合出三組同數的刻牌或槓牌（例如：五萬，五萬，五萬，五筒、五筒、五筒、五索、五索、五索），當然，碰過的話便會由三翻變成二翻。

●三連刻

和以上多種牌也是非常相似的牌種，所謂三連刻是玩者要組成三組順次順數次的刻子牌，這樣便是「三連刻」了，而且食出三連刻時，多數會同時食出一色三順，試想想，既然已說明三連刻是三組同色順數次的刻子牌，那亦表示可以這三組刻子牌是可以組成三組同色同數次的搭子牌（一色三順）。

●一氣貫通

玩者只要隻齊同色牌的一至九便可以組成這副一氣貫通牌，不過，玩者要記着，這種牌是一定要順次序由一排到九，不是說抽出來有九隻便算數的，而且如果中間有救人的話便當一翻計算。

●全帶么

這種牌和混老頭非常相似，在玩者手上的十三隻牌之中，不論是對子、刻子又或是搭子牌也要有么九牌在內，所以，如果這副牌全是刻子的話便會變成混老頭，同樣，「全帶么」中有求人的話便會成為一翻牌。



有400分，而打出的則是1600分。

〈滿貫〉

●清一色

相信單看名字大家已知道這是一副怎樣的牌了，對！是一副只有一色的牌，門前清的話將會是六翻（滿貫），而如果是有上過或碰過牌的話（求人），這副牌便會變成五翻。

〈倍滿〉

●流し滿貫

玩者由第一隻打的牌,開始便要打么九牌，在這局之中如無人食胡，而玩者又從未要過任何牌（上、碰）的話，玩者便會自動食胡，而且是倍滿的大牌呢！不過，要打這麼多么九牌，談何容易呢！

〈役滿〉

役滿的食法有很多種，而其實役滿亦即是「四倍滿」，如果是自摸的話便是48000分，否則便是32000分。除了以下的牌之外，如果玩者食其他胡的話，合計翻數多於十三翻的話，一樣是作役滿計。而且如果食的胡有多種役滿在內的話，將會「逐樣計」。

●天和

這是絕對的「天助之牌」，因為要食這種牌是非常困難的，首先玩者要做莊，其次玩者要一開牌便可以食胡，可謂集天時、地利、人和於一身。

●地和

和「天和」非常相似，只不過玩者不是做莊，而是莊家的下家，亦是說玩者是第一個摸牌的人，如果自己在摸第一隻牌（如其他對手上或碰過牌則不算數）時便可以食胡的話，這便是「地和」了！

●人和

先有「天和」，再有「地和」，那麼當然會有「人和」了，這「人和」是在第一圈之中，玩者食其他對手打出來的牌（但是一定不可以上或碰過牌），這便是「人和」了。

●國士無雙

在廣東牌之中初稱為「邪牌」的「十三么」，這種牌是要有十三隻不同的么九牌，再以其中一隻為眼，這樣才算是「國士無雙」，如果玩者手上有「東、南、西、北、中、發、白、一萬、九萬、一筒、九筒、一索、九索」的話，那麼玩者可以食的牌便有十三隻之多了。

●四暗刻

這是對對和的最後進化，因為在對對和之中玩者是可以碰牌的，不過，要食「四暗刻」的話，便一定不可以碰牌，而且就是槓也一定要是暗槓，這樣才算是「四暗刻」。

●大三元

在翻子牌之中的「中、發、白」是可以組成一種非常厲害的牌，那便是「大三元」了，只要玩者可以組成「中、發、白」三組的刻子牌或槓子牌，便可以食出這「大三元」了，而且不論是自摸又或是別人打出也一律照計。

●四喜和

在翻子牌之中，有「三元牌」亦有「四喜牌」，所以有「大三元」又怎會沒有「大四喜」呢？玩者要組合四種風位的刻子或槓子牌才可以食出這「四喜和」，和「大三元」一樣，不論是自摸或打出也一樣的。

●綠一色

這是一種較為難組合的牌，首先玩者是要以索子為中心去組合，而這種牌之所以稱為「綠一色」，是因為在牌之中真的只有綠色，所以玩者可以取的牌其實只有二索、三索、四索、六索、八索及發而已，雖然這是索子發混一色，但是因為牌的組合困難，所以亦列入役滿之列。

●字一色

翻子牌在日本亦被稱為「字牌」，所以，「字一色」亦可以稱為「翻子清一色」，玩者要以翻子牌組合出一副對對和，這便是「字一色」了。

●大車輪

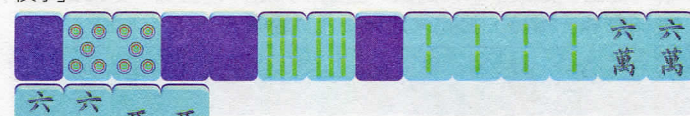
這又是一種非常難食的牌，首先這基本上是一副「七對子」，不同之處是這是一副清一色斷么九的七對子，而且一定要是「二二三三四四五五六六七七八八」，否則只是一般的清一色而已。

●清老頭

這「清老頭」和之前的混老頭非常相似，所不同之處是這「清老頭」是不會有翻子牌在內的，亦即是說是只有一、九的對對和。這「清老頭」和對對和一樣，槓子也是可以存在的。

●四槓子

「四槓子」其實便是廣東牌之中的「十八羅漢」，有這個名字是因為這副牌如果食出的話是有十八隻牌的，玩者要組成四組的槓子牌（明槓和暗槓也可以），再加上一組對子才可以食出這「四槓子」。



●九連寶燈

「九連寶燈」是玩者要在同色牌之中組合出三隻一、三隻九，而二至八每樣一隻，在這情況之下，玩者只要取得由一至九任何一隻也可以食胡。

●十三不搭

這是一種非常奇特的牌，因為要食出這樣的牌，玩者手上一定要有十三隻互不相干，完全不能組成任何搭子、對子牌，再加上一定要有齊筒、索、萬、翻四種牌，才可以食出這「十三不搭」。

滿貫以上的得點

	食牌的翻數	閒	莊
滿貫	基本點20‧30符→7翻以上		
	基本點40‧50‧60符→6翻以上	8000點	12000點
	基本點70符→5翻以上		
跳滿	8翻、9翻	12000點	18000點
倍滿	10翻、11翻、12翻	16000點	24000點
三倍滿	13翻以上	24000點	36000點
役滿	——	32000點	48000點



《高級編》

〔符的計算方法〕

在日本的麻雀之中，除了是要計基本的翻之外，亦要計算一種叫「符」的東西，而食胡的得點亦是要將食胡的翻數乘以符數才能得出來的。一般的符數是由五種符所組成的，分別是：

I　副底　20符（別人打出）
II　加符　10符
III　牌的組合符
IV　叫胡牌的牌形符
V　自摸之符

符數的基本便是將「I＋II＋III＋IV＋V」而成，如果在計算時會出現個位數便會以四捨五入的方法進到十位。

〈牌的組合（眼）〉

		牌	符
斷么牌		三萬 三萬	0符
么九牌	老頭牌 他人之風位牌	一萬 一萬 西 西	0符
	三元牌	發 發 中 中	2符
	莊風牌 風位牌	東 東 南 南 西 西 北 北	2符
	連風牌	東 東 南 南	4符

〈牌的組合（刻子、槓子、搭子）〉

門子		明		暗	
順子		三萬 四萬 五萬	0符		0符
刻子	斷么牌		2符	六萬 六萬 六萬	4符
	么九牌		4符	南 南 南	8符
槓子	斷么牌		8符	四萬 四萬	16符
	么九牌		16符	中 中 中 中	32符

〈叫胡牌的牌形〉

兩飛　四萬 五萬……食胡牌……三萬 六萬……0符
對碰　中 中……食胡牌……中……0符
偏張……食胡牌……2符
卡窿　五萬 七萬……食胡牌……六萬……2符
單釣　發……食胡牌……發……2符

〈場ゾロ〉

這可算是「賣大包」的一種計翻方法，因為不論大家食出如何的牌，其實也有兩翻是一定會有的，那便是「場ゾロ」，例如玩者本身的牌只得一翻，其實計算出來時已在基本翻數之中加上了兩翻。

〔真正得點的計算法〕

例：　東 東 東

東場二局／東家／ドラ　他家打出　，得點會是多少？

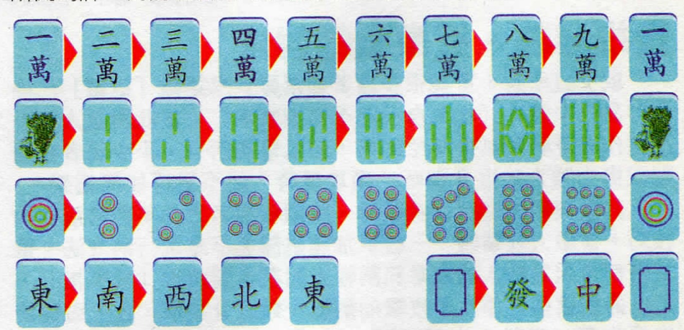
【符的計算】		【點的計算法】	
副底：	20符	東（莊風）	一翻
門前清摸和：	10符	東（門風）	一翻
一索（暗刻）：	8符	場ドロ	二翻
東（暗刻）：	8符	莊	一翻
合計：46點（四捨五入成為50符）		合計：	五翻

50符×2倍（莊風）＝100點
100點×2倍（門風）＝200點
200點×2倍（場ゾロ）＝400點
400點×2倍（場ゾロ）＝800點
800點×2倍（莊）＝1600點
1600點×三人份＝4800點

所以，玩者在這一局中是可以收取打出者合共4800點。

〈ドラ•ウラ〉

讀者可能會有一個問題，那便是「ドラ」了，究竟「ドラ」是甚麼呢？其實「ドラ」是一種可以為玩者大大加翻的牌，大家一定會留意到在日本的麻雀遊戲之中，在尾牌的上排第三隻是打開的，那便是「ドラ牌」了，不過，玩者可以取翻的牌不是這隻，而是這隻牌之後的一隻，以下便是食「ドラ」的順次，牌由左面數起，箭咀左方是所開的牌，而箭咀右方的牌便是玩者手持的可加翻「ドラ牌」。



而另一種可以為玩者加翻的牌便是「ウラ牌」，基本上「ウラ牌」和「ドラ牌」其實是完全相同的兩種牌，不同的是玩者要食到「ウラ」是要靠運氣的，因為玩者一定要食了胡才可以揭開「ウラ牌」的，因為「ドラ牌」是在上排而「ウラ牌」則是在「ドラ牌」之下的。不論是「ウラ牌」和「ドラ牌」也是要食了胡才會計數，會一隻「ウラ牌」和「ドラ牌」也可以加一翻的，牌越多所加的翻數亦越多。

「ドラ牌」是一開始便會出現的，而當每一次有人槓牌，便會多開一隻「ドラ牌」，所以，槓牌是可以增加加翻的機會，而且，「ドラ牌」和「ウラ牌」是有着非常重大的關係，而其中牽引着二者的是「立直」，因為在立直之後食胡才可以將「ドラ牌」之下的「ウラ牌」打開，而如果沒有「立直」便食胡便只會計算「ドラ牌」。



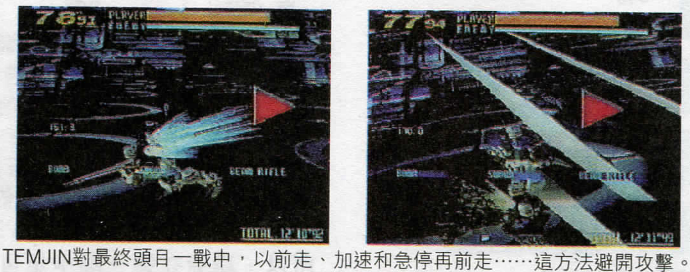
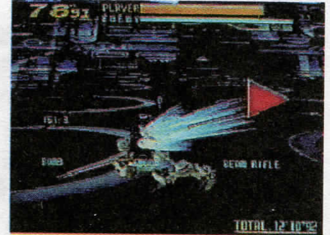
FLASH教打機 邁向皇牌機師之道

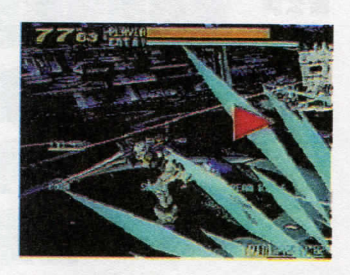
文：喬丹

屈指一算，《VIRTUAL-ON》此遊戲已經推出了好一段日子，而在坊間亦有不少人已攻略了此遊戲，但可能由於大多數的玩者都只集中在對CPU戰的攻略，以至在對戰時都顯得較為吃力。因此，筆者便趁此機會為大家介紹一下在對戰時較為實用的技倆，而這些資料來源就是收錄在《FLASH》那不到十分鐘的對戰DEMO片段，說來大家不要小看這十分鐘的短片，因其內容裏揭示了很多在對戰中能左右勝負的要點，各位不妨看一看這班日本人的高超技術。

未學打、先學走

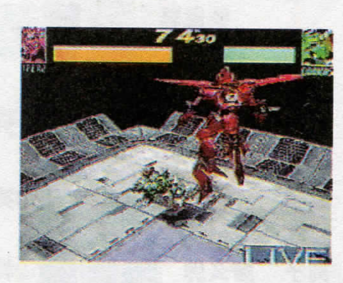
要在對戰遊戲中得勝，當然不是只靠心口得個「勇」字的爛仔交打法，相對來說如何避過敵人所有的攻擊便成為防守和取勝的大前題。現時一般人都懂得使用加速移動來避開導向武器，同時加速中以反方向加速CANCEL前進等技巧亦有很多人使用，但其實有很多導向武器都可以以單純的橫移來避過，最明顯的例子便是TEMJIN的電子萊福槍，玩者只要保持移動便可避過。故此，善用移動、加速以及急停已能避開一般的攻擊，而這亦是進昇上級戰的首項條件。



TEMJIN對最終頭目一戰中，以前走、加速和急停再前走……這方法避開攻擊。



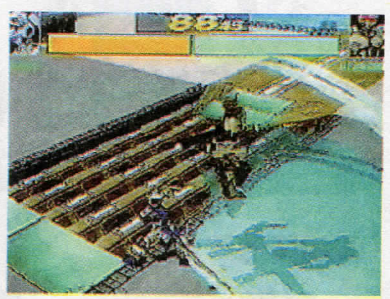



VIPER II對DORKAS一幕中，DORKAS以靈活身手避過VIPER II的追踪光線。

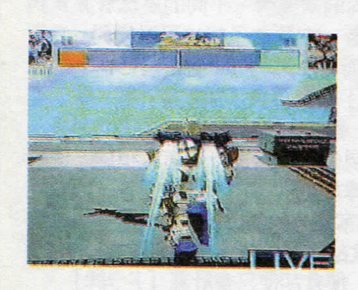
走投無路、近身戰的對決

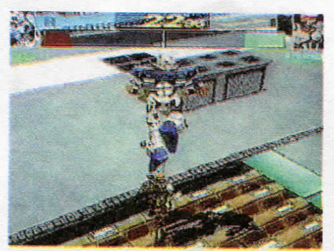
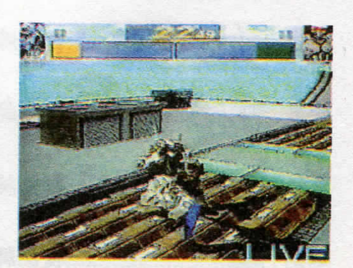
就上述所說，可能很多讀者都察覺到遠距離「槍戰」已經不容易打中敵人（當然自己亦不易被擊中），故此與敵人拉近距離作近身戰是無可避免的事，但以筆者所見，不少玩者在面對殺傷力強大的近身劍斬一類攻擊時，便不懂得如何招架。

其實與敵人進行近身戰時，跳躍和擋格是兩項非常重要的技巧。當敵人攻擊時，一般以加速逃開並不是可行的方法，很多時都會因為敵人的攻擊範圍較大而在走避時被「打腳指」，所以面對這些只作水平攻擊的劍斬一類近身攻擊，往上避開便來得化算。當敵人出招之際，以「←→」跳躍後立刻以「→←」來CANCEL，利用急速降落再施以反擊，或是跳躍後在空中立即使出必殺技（TEMJIN或是VIPER II的↑↑+L+R）亦能有很高的成功率，如果玩者怕還擊的時間不足的話，亦可以在跳躍後作空中橫移，以拉開雙方的距離後再作進一步的部署，而這亦可看出一點，便是跳躍其實不單有避開攻擊的用途，同時也能成為提供反擊機會的一種選擇。



以跳躍可輕易避開攻擊。



TEMJIN跳起避開攻擊後立刻施展必殺技。

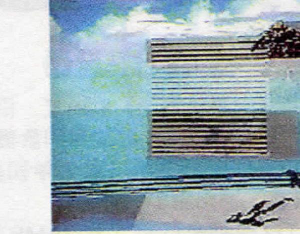


銅牆鐵壁、擋格防守

在談論到防守和反擊層面，擋格可算是埋身戰中的精髓。基本上「→←」擋格是設計給玩者抵擋一些劍斬之類極具威力的物理攻擊，所以擋格在近身戰中的重要性是不用致疑的。至於在抵擋敵人攻擊後趁對方「硬直」時施以還手也可算是最直接的反擊了，而筆者特別標榜擋格的原因，便是玩者可以此作出近乎GUARD CANCEL的反擊，相比起跳躍避開攻擊後的反擊，擋格反擊需要的時間更短、更有效率。

雖然理論上擋格反擊是如斯厲害，但也不是完全無敵的，當面對高機動性能的對手時（如FEI-YEN），其機動力足以於出招後立刻在對方反擊時及時防禦，當然對手防禦後再「回禮」亦是有可能的。所以，能否先了解敵方的機體，在近身戰中衡量敵人的能力而作出跳躍或擋格的戰術，才是真正考驗玩者之處。





TEMJIN擋後還擊，APHARMD以跳躍避開。

善用空間、空中的戰鬥

不少玩者都會覺得跳躍後滯空是一件非常危險的事，所以更為着重在地面上的攻防，但其實對於一些善於空戰形的機體如VIPER II或FEI-YEN，跳躍及跳躍攻擊都是非常重要的。在跳躍的能力方面，VIPER II和FEI-YEN單是在上跳或跳躍中前後移動的機動力跟其他機體雖然已有着分野，但這並不能夠提供絕對性的優勢條件。不過從跳躍後左右橫移的能力來看，其移動的距離之遠是其他機體所不能及的，同時亦是這因素做就了VIPER II和FEI-YEN的空中優勢，就以FEI-YEN為例，在跳躍後一面橫移，一面射出心形光線簡直便是她的殺手鐧。

能在空中保持橫移基本上是不會被擊落的，加上FEI-YEN的橫向移動力高，所以要在空中避開子彈可算是卓卓有餘，再加上空中橫移是以敵人作圓心的一種回轉移動，所以自機是保持着面向敵人的，這對於留意敵人動向和安排自機下一步的行動都是非常有利。在另一個戰略層面來看，以空中戰拉闊戰鬥的空間當然比局限於地面戰來得有利得多了。

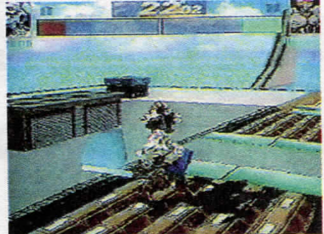
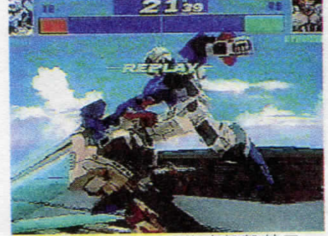



FEI-YEN在空中先避開RAIDEN的激光，之後再放出心形光線，於着地時已把相方的距離拉遠了。

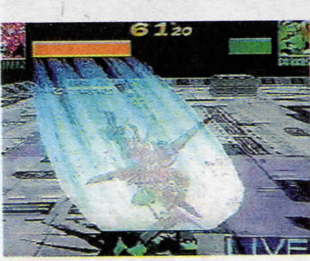
破！必殺技

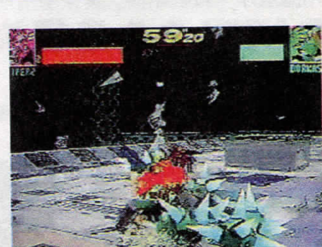
很多使用VIPER II的玩者都喜歡使用必殺技SLC攻擊（因為相對TEMJIN和DORKKAS的必殺技來說，VIPER II的出招更快和更易使用），但如位置互換，遇上對手使出此招時，不少玩者卻反而不懂如何破解。反觀三招的必殺技其實都是有一個共通點——三招都是近身的攻擊，同時這亦表示了玩者是可以用「→←」擋格的方法來防禦。所以當敵人使出必殺技時，其實玩者不用考慮如何去逃避（要避開VIPER II的SLC攻擊可是很勉強啊！），反而應該立刻舉劍防禦，在把其攻擊格下之後，便到了還擊的時候，要劏要殺就隨玩者喜歡了。不過話說回來，面對敵人的必殺技而要鎮定地不閃不避只是擋格可不是易事，這當然要反覆練習再加上對擋格有信心才可，但若玩者能靈活運用擋格，那亦大可以多利用近身戰來作為己方的優勢。

在FLASH中，有一幕很精彩的必殺技破必殺技，筆者不敢說這是上級戰的技術，只是在香港很少人的機體操作能純熟到這個地步，希望本文出街後能使各玩者對這隻對戰遊戲有更進一步的認識。


TEMJIN對APHARMD之戰，TEMJIN的必殺技被APHARMD的攻擊擊落了。






必殺技破必殺技，DORKAS在擋格VIPER II的攻擊後以必殺技還擊。

PC小攻略
七英雄物語2

機種：PC個人電腦
製造商：姬屋SOFT
發行：天堂鳥
遊戲性質：SRPG
文：威記

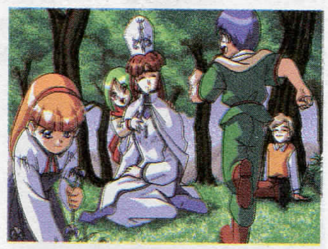


PUZZLE一樣嘅SPRG

玩過上一集《七英雄物語》嘅朋友，相信都會對嗰種以不同大小和目的嘅戰事來串連起來的故事印象猶新。可能因為日本人都對咁嘅SRPG感到新鮮，所以繼去年初推出第一集後，姬屋SOFT年底又添食，推出續集。

姬屋SOFT以往都是以出「好GAME」為主，《七英雄物語》最初都係咁，不過可能因為遊戲本身玩法都好吸引，冇必要以暴露作招徠，所以到第二集便變成一個正正經經嘅SRPG。

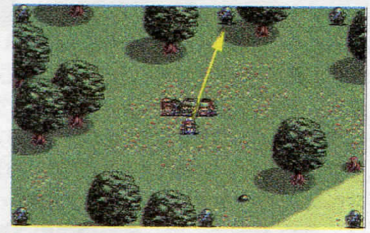
威記在此一定要強調一下，《七英雄物語2》係一個SRPG，唔係SLG，上集嘅各場戰事中，有好多製作人刻意安排嘅勝利條件，都係強調故事性，玩法又好似PUZZLE GAME咁，只有好少方法可以達成目標，而哩個GAME嘅樂趣就係衝破哩啲難關。今次《七英雄物語2》就更加明顯，好幾場「戰事」根本就好似玩《俄羅斯方塊》咁。



而家就等我開始為大家介紹一下各關嘅重點啦。

BATTLE 1 修女單挑六壯男

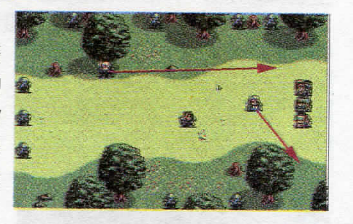
敵人：HP10×6



哩場戰事只係熱身戰，無敵僧侶蕾麗要對付圍過來嘅士兵，攻擊力方面一定唔成問題，但由於對方距離太近，所以唔可以浪費任何一TURN，應先打後方較近一隻士兵。

BATTLE 2 以退為進

敵人：HP30×1+HP10×9



假如你一開始就想用凱打奈斯，一定慘死當場，因為凱仲未夠LV，要靠殺死其他敵人後所升嘅LV加埋蕾麗嘅回復魔法先至可以頂得住佢嘅魔法。打法係先用蕾麗迎擊南面士兵，凱就火速向小孩走去，對付小孩北面嗰兩個兵，但千萬不可進入奈斯嘅三格範圍，否則會俾佢用魔法炸。殺晒啲兵之後先至用前掩後方法打敗奈斯。

BATTLE 3 走得快好世界

敵人：HP10×12

一睇見條一字長蛇陣，就知道應該先打由底數上嚟第二、第三隻。蕾麗唔可以貪食，一定要全速趕去支援凱。過咗最底嗰關，以後就好易應付。總之一個原則──永遠打最遠嗰個。

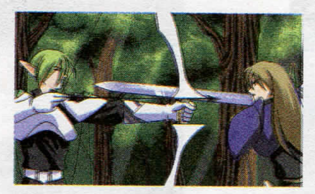


BATTLE 4 採波鐘打遊擊

敵人：HP10×11



哩場仗最重要嘅地方係喺適當時間安排蕾麗企唔同嘅位，引敵人走向中間的樹林。一開始，蕾麗就要企到最左邊，企足3個TURN，等所有士兵都向中右路走嘅時候，佢就要走番正中間企1個TURN，引啲兵走中路，漏網之魚就由阿修力士對付。



BATTLE 5 打FORM追逐戰

敵人：HP15×6



哩場追逐戰只係得一條FORM打──先用蕾麗打低最前面隻，凱衝前時就要打上面嗰隻而唔係打前面嗰隻。然後先至追斬其他人，MISS唔可以多過一次。



BATTLE 6 終於有啲肉睇囉！

敵人：HP15×7



太簡單嘅一場仗，自己諗點打啦！



BATTLE 7 唔好俾拉娜拉呀！

敵人：HP20×7



哩場仗話就話有四個人出戰，但係由於拉娜能力太低，一招根本打唔死人，但人哋就可以一招打殺佢，所以最好唔好叫佢去打，最多埋尾嗰隻俾佢抽下水就好嘞。由於有地形限制，所以凱同蕾麗一開始就要往南走，北面就由阿修力士應付。

BATTLE 8 擺明益街坊

敵人：HP20×7



面對7隻唔會郁嘅兵，有晒啲細路同時間限制，哩場仗擺明係俾拉娜升級用嘅。打法冇乜特別，只係先用拉娜打死對手，然後其他人走位替拉娜作掩護就可以。而離開森林嘅方法係走向南北兩邊冇火舌嘅缺口。



下期待續



JV新幹線

STAFF
主理人：車長
客席攻略：FUKUDA

車長詞

1996年6月7日 出紙1大頁

今期米奇原本早就分了3頁給我做《JV新幹線》的，可是臨時因稿擠而增加了的其他版位，令到這個專欄要縮減至一版，在別無他法下唯有只刊登由福田君所負責的《孔明傳》攻略，請見諒。為了彌補今期的遺憾，車長決定下期一定會為各位介紹更多精彩的遊戲。

反正剩下的位置不多，不如代老米答阿RPG迷的E-MAIL吧（喂，真係唔好隨便寄信嚟問電腦遊戲嘅問題，我係唔會答嗰啲我未玩過嘅遊戲的問題㗎）。他問到在《同級生2》裏有關追求片桐美玲一事，車長以玩過的經驗及手上的資料，總結得到以下結果：你有沒有遇上片桐老師與其男朋友合共3次的吵架事件？假如想追求到她，可以參考在本頁尾的提示。另外，本社是沒有設置BBS服務的，那MODEM只是用來收稿。RPG迷，你滿不滿意？

三國志孔明傳

超人氣S.RPG攻略（一）

撰文：福田

生產商：光榮
對應系統：J-WIN／WIN95
類別：S.RPG
容量：CD-ROM
要滑鼠

一章一幕~孔明之出廬



後漢末期，漢室威信因「黃巾之亂」大減，此時各懷野心的梟雄們紛紛出現，而其中以把名門袁紹打倒、已將黃河以北一帶統一了的曹操最為著名。至於南面的最大勢力，可算是荊州的劉備。雖然曹操曾遣派曹仁討伐劉備，可是卻敗在其智慧過人的軍師——徐庶的計策上。獻帝表示不欲與叔叔劉備再打下去，不過反被曹操斥之……為了要取得勝利，操不惜聽從下屬程昱的提議，決定利用徐庶的孝義之心把他招攬過來。在道別之際，徐庶向劉備介紹了一名智者——諸葛亮（字孔明），現時住在隆中的小村落……

不久，徐庶臨去曹操處前，先找老朋友孔明敘舊，並向他説了有關劉備的事。庶離去後，亮之弟諸葛均出現，説來隆中療養的恩人黃承彥，已經完全康復準備離開，於是二人便去和他送行。到民家找到黃承彥後，在談話中孔明回憶起在孩提時代，遇到戰亂被逼要與父母分離的事，而在那時他已經知道有「義人」劉備的存在。從黃的女兒手中接到回復之豆後，亮便目送二人由弟弟護送回襄陽。

當亮返回家中，其書童告之劉備曾經來過；這時亮的另一好友崔州平到訪，二人便往村內的酒家去閒談一番，在話語中得知有關曹操對徐庶所使用的詭計。分手後，孔明回家得知弟弟已從襄陽返回；另外劉備亦在諸葛亮不在時再次到訪，還留下了一封信，內容是希望孔明能他一臂之力。

208年春天，亮來自吳國的好友龐統到訪，兩人説起很多少年往事；後來他走後亮因醉酒而稍作小睡，在夢中回想起父母與村民被軍隊殘殺的童年陰影……不久他便突然驚醒，碰巧劉備到訪，原本他已婉拒備的請求，可是被他的一番誠意所感動，並且為了天下萬民着想，孔明最後決定協助劉備打江山，這事件史稱為「三顧草廬」。

BATTLE 1
博望坡之戰

勝利條件：1. 夏侯惇退卻
30 TURN內完成



當曹操知道孔明加入了劉備一方，為了防止蜀軍有任何發圍的機會，於是便命夏侯惇去把劉備消滅。在新野城內亮先會面眾將領，此時孫乾跑入宮殿，説曹軍現正集結在城外的博望坡，劉備問孔明應以何種策略對付敵軍，他提議最好用火攻，因為博望坡山道異常狹窄，一旦發生大火敵軍便無法逃脱。（註：其實玩者是有其他戰略可選，筆者只會以最便利的方法來攻略遊戲，其餘戰略不會在這裏花費篇章介紹，請見諒。）不過，由於關羽和張飛並不贊成這種策略，因而擅自離隊攻入敵方陣地去。

戰鬥一開始，關羽及張飛（NPC）衝入敵陣，把敵方全體引到狹窄的山道上。在第一回合完結後，蜀軍其餘援兵趕至，起初由趙雲成功勸服關張二人先撤回隊伍；不久當敵方大軍全體南移時，孔明便命部下點火，令到整條山道頓成火海，大部份敵軍都混亂起來。同時，由於周倉等援軍已到，只要讓諸葛亮留在敵人不能直達的地方，看準機會去賺取經驗值便可輕鬆過此版（畢竟是第一版！）；要注意是當夏侯惇一被打敗便會結束這版。

敵方兵力一覽表

武將名	LV.	戰鬥力	智慧	統領力	耐久力	策略值	屬性
夏侯惇	3	36	16	32	107	0	輕騎兵
韓浩	2	17	21	26	62	30	短兵
于禁	2	26	11	24	74	26	輕戰車
李典	2	21	22	25	63	28	短兵
弓兵隊	1	19	9	8	38	10	弓兵
弓兵隊×2	1	19	9	9	38	10	弓兵
騎兵隊×2	1	24	10	15	53	0	輕騎兵
步兵隊×2	1	19	9	6	41	11	短兵





蜀軍初期兵力一覽表

武將名	LV.	戰鬥力	智慧	統領力	耐久力	策略值	屬性
諸葛亮	1	10	45	24	44	40	軍師
劉備	5	31	27	39	82	41	短兵
關羽	5	46	21	43	106	0	輕騎兵
張飛	5	45	6	32	120	0	輕騎兵
趙雲	5	39	20	38	124	0	輕騎兵
孫乾	3	10	22	10	42	37	食糧隊
糜竺	3	13	25	7	34	41	軍樂隊
糜芳	3	21	10	25	48	19	短兵
劉封	4	25	11	20	72	0	輕騎兵
關平	4	31	16	28	92	0	輕騎兵
周倉	4	31	9	23	73	20	山賊

BATTLE 2
新野城之戰

勝利條件：1. 曹仁退卻
30 TURN內完成



在孔明的計策下，劉備軍隊成功擊退敵人，同時令關羽和張飛對他改觀。當夏侯惇返去向曹操稟告戰敗一事，操心知孔明一易對付，故立刻命曹仁、曹洪及許褚三名猛將作戰鬥準備，再一次進攻新野城。另一方面，在東南地區又發生了劉琮的部下——蔡瑁與魏延因決定應否降於曹操而爭執起來，最後魏延含憤離去。

鏡頭轉到吳國，君主孫權聽取軍師周瑜的意見，為免因捲入蜀、魏兩國的戰爭中而被曹操有機可乘，下令加強水軍的訓練。回説新野城劉備等人，現在可先到武器屋去買些裝備給眾人，然後才去集會場進行戰會議。孔明建議使用空城計來先讓曹軍入城，然後向城池放火以一舉殺敵，事關新野城的構造並不適合防守戰。決定策略後，劉備先命劉封與關平去迅速疏散新野城內的百姓，接着便要決定參戰的武將，由於劉備和孔明一定要出陣，因此餘下的6個空缺便要好好分配，最好是由戰鬥力較高的關羽、張飛及趙雲等人上場。

當曹軍一入城，發現全城空無一人，以為劉備因害怕他們而棄城潛逃，故先留宿一宵以回復體力。是夜城內突然發生大火，部份士兵因而能力大減及混亂起來，此時亮便率領大軍攻城，由於只有南面入口沒被火勢波及，所以戰事便在這裏展開。敵方武將許褚因駐守城外，所以沒被火勢影響，要入城擊倒曹仁起碼先要過這一關。他的實力並非很低，因此最好先引開他後才以3至4人來夾擊他；另外，有興趣把全體敵人打倒以賺取更多的經驗值者，可以待敵人從混亂中回復後出城攻擊，這樣亦可奪取城內的寶物，一舉兩得。



把敵人殺退後，劉備大軍便向襄陽進發。

（未完待續）

武器屋　新野城

名稱	屬性	售價	能力
短劍	刀劍	200	+3
刀	刀劍	400	+5
棍棒	槍矛	200	+3
槍	槍矛	400	+5
笙	樂器	300	+3
一輪荷車	荷車	300	+3
鐵扇	扇	750	+8
皮甲	鎧	200	+3
青銅甲	鎧	400	+5
木製之盾	盾	200	+3
小型之盾	盾	400	+5

道具屋

名稱	售價	功能
焦熱之書	100	敵方1人／小火
落石之書	100	敵方1人／小落石
偽情報之書	80	敵方1人／混亂
回復之豆	100	我方1人／小回耐
藥	300	我方1人／小回策
覺醒之書	80	我方1人／混亂回復

敵方兵力一覽表

武將名	LV.	戰鬥力	智慧	統領力	耐久力	策略值	屬性
曹仁	3	30	20	32	84	31	短兵
曹洪	2	25	16	26	71	28	短兵
許褚	3	37	4	28	110	0	輕騎兵
步兵隊×5	1	19	9	16	41	11	短兵
弓兵隊×3	1	19	9	8	38	10	弓兵
弓騎兵	1	22	11	15	47	0	弓騎兵

提示：

12月22日	早上	教員室
12月23日	1200-1500	ATARU前（買禮物）
12月24日	早上	教員室
12月25日	0900-2300	白蛇池或戲院（約會1）
12月26日	早上	教員室（只是這樣）
12月27日	0900-2300	高台或如月神社（約會2）
12月28日	早上	教員室（喝茶）
12月29日	0900-2300	八十八車站或酒店（約會3）
12月30日	早上	教員室
12月31日	下午	校門前（西御寺）
1700-1900	酒店大堂……	



STREET FAXER

文：FUKUDA

NG／《龍虎外傳》遊戲CD限定版即將推出！

◆喺大約6月8日至9日，NGCD嘅《龍虎之拳 外傳》限定版將會到港！其限定版套裝包括有：《龍虎外傳》OFFICAL ART BOOK、《龍虎外傳》特製錢幣及SPECIAL貼紙套裝；最重要的有其CD是特別地用全彩色印製，別具珍藏價值。售價8800日圓，《龍虎》迷不容錯過。

SS／《FV》東京玩具展登場！

◆一年一度的東京玩具展，將會由6月6日至9日在千葉縣的幕張會展中心舉行。和以往一樣，許多遊戲生產商都會在這個場合裏，展示出在暑假這個黃金檔期所推出遊戲的開發畫面，務求賺取更多生意額，所以不論由大廠KONAMI、CAPCOM和SEGA到規模較小的如GAGA COMMUNICATION都會參展。論最富話題性的廠商，當然是非以SEGA莫屬，事關她今年所展出的大TITLES實在很強勁，除了必然的業務用超人氣作品——SEGA的鎮山之寶《VIRTUA FIGHTER 3》外，還有數隻將會在年內推出SATURN版的大作亦會在今次現身。當然，《遊戲誌》一收到最新消息定必會向大家報導。

◆首先是極具爭議性的街機移植作《FIGHTING VIPERS》，繼上次《VF2》舜帝一關因出事（橋和移動中的木伐發生不協調）而導致押後推出三個月，最後索性連橋也刪掉的事故，究竟這次SEGA有甚麼辦法來解決遊戲中那些鐵絲網所出現的問題呢？雖然口口聲聲說這種透明多邊形的技術不難掌握，可是從目前的開發畫面中仍然無法看到背景中有任何鐵絲網的存在，是不是在製作途中暫時把這些元件放在一旁？抑或是SEGA到現階段仍然未能克服這個難題？另一方面，據說《FV》是會配合一塊插在32-BIT擴展槽的外置處理器，用來減輕主機內兩枚CPU的工作負擔，這又是否屬實呢？說到底距離《FV》的正式發售日期仍有一段長時間（96年尾左右），看來到大約10月才會有較明朗的官方公佈。

◆除了《FV》外，SEGA還有7隻新作將會在玩具展裏發表開發畫面，分別是以ST-V系統推出的大頭格鬥遊戲《VF KIDS》；快將登場的MODEL-2基板用格鬥GAME《格鬥超音鼠》；AM3研本年最成功作品《VIRTUAL ON》；SONIC TEAM在今年7月5日推出的重頭大製作、與專用ANALOG手掣同時發售的《NiGHTS》；還有《SAKURA大戰》、《十項全能》和《月花霧幻譚~TORICO~》，以陣容來說可算是全行中最為聲勢浩大。

◆在7月26日正式發售的ST-V移植作品《VIRTUA FIGHTER KIDS》，原來除了正式公開發售的版本外，還有一個和廣告贊助商「JAVA TEA」有關的宣傳用版本。這個版本在內容上和正版大同小異，分別在於轉場時並非使用以《VF2》為藍本的畫面，而是用上了由JACKY手持一罐JAVA TEA的廣告畫面；另一分別是在碟上的封面設計，這個宣傳版本是以手持該飲料的JACKY為首的全體大合照，代替了由AKIRA做主角的正版封面。如何才可得到這樣珍貴的特別版？原來在日本的7-11由5月22日起，是有可獲得這碟的抽獎遊戲的，截止日期為6月20日。不知本港的便利店有沒有這種抽獎？

◆本來不想寫那麼多有關SEGA的料，可是她又真的有這樣多新聞。SEGA將會在個人電腦上推出以WINDOWS 95為平台，不需要加插任何配件便可玩到的遊戲，頭炮是《VIRTUA FIGHTER PC》，接着會出《BAKU BAKU飼養動物選手權》、《ECHO THE DOLPHIN》和《超音鼠CD》等，年內大約會推出20隻遊戲。

◆HUDSON的《SATURN版炸彈人》現正決定於7月19日發售，最大賣點不用多說當然是10人同時進行遊戲啦，售價6800日圓。

◆可能上集受到抨擊的關係，MICRONET的《麻雀狂時代Cebu Island'96》這回找來了知名度極高的超級美少女青沼CHIASA為其中一人，相比起上集實在好了不知多少倍，是值得收藏的作品；7月中旬發售，8800日圓。

◆原來奧運會真的是一個很好的出GAME題材，SOFTVISION INTERNATIONAL將會在8月2日推出一隻名為《亞特蘭大奧運會》的體育遊戲，PS版亦在同日發售，價格未定。

◆又有一隻由動畫改編過來的遊戲，這隻名為《神秘的世界艾哈薩》的AVG是由PIONEER LDC發行，故事是說主角水原誠在異世界艾哈薩的冒險旅程，遊戲途中會不斷有各項的選擇來決定故事發展，售價6900日圓。

◆臨收筆前得到一堆新作的情報，分別有突然宣佈會出一大批遊戲的IMAGINEER的《STAR FIGHTER 3000》、《太平洋之嵐2》、《3D LEMMINGS》、《PANEKU君》及《EVE》；SIGNAL LIGHT的《RENSA~戀鎖》及東芝EMI的《怪獸之王NEO GENERATIONS》。

PS／《少年街霸2》衝擊東京玩具展

◆剛才說到SEGA會在今次東京玩具展中大舉進攻，PS方面當然不會坐以待斃，起碼CAPCOM及ATLUS等大廠會有睇頭作品出擊。先說CAPCOM那邊，雖然街機版的PUZZLE GAME《超級謎題戰士2X》不會在這場合展出，可是另一重點作品《ZERO 2》頓必成為眾人的焦點。回想起半年前CAPCOM火速地把《ZERO》移植到次世代機種上，其理由聽聞是為了避免影響到在3月時推出的《ZERO 2》，到了今次的快速移植，相信與其計劃在年內推出《ZERO 3》及《SF 3》有絕大關係，難度CAPCOM會以這兩隻遊戲來夾擊SNK的《KOF'96》？

◆提提各位一單舊料，就是SQUARE的PS頭炮3D格鬥遊戲《TOBAL NO. 1》會在7月推出，而最值得注意的是隨碟附送的《FF7》體驗版，各位千萬不要錯過。

◆天下慘案呀！《KOF'95》又再延期了，現在定於6月28日才發售，聽聞是在最後測試中發現了有BUG，希望SNK這回不會再延期了……

◆剛剛推出了SS版的《HYPER REVERTHION》，其原版生父TECHNO SOFT將會在8月推出以這隻遊戲為藍本的3D格鬥版本《鋼鐵靈域STEEL DAM》，售價5800日圓。

◆由SYSTEM SACOM製作的《這個是？那個是？桃太郎》將會在9月27日推出，售價4800日圓。

◆BANPRESTO竟然會出格鬥遊戲？原來是一隻名為《幻影鬥技SHADOW STRUGGLE》的3D格鬥動作遊戲，暫定9月左右發售，5800日圓。

◆山卡賽車會在PS推出新作，由ATLUS（《女神異聞錄PERSONA》的製作公司）製作的《山卡MAX最速DRIFT MASTER》，顧名思意當然是玩山道鍊車，發售日及價格未定。

◆LAST一單料，就是科幻漫畫大師士郎政宗的名作《攻殼機動隊》會在今年年尾，由SCE推出PS版本的3D動作射擊遊戲，完全忠於原著，值得期待的一隻作品。

街頭GAME霸王

BY：ZAC

各位親愛的朋友，有冇勤於打機喞～？！

對唔住！

首先第一單「料」係道歉啟示，事緣上次本欄咪提過有關「V8女殺手」呢單料嘅；而喺上期出書之日，我同指令魔人、小KAN KAN及福田君數人一同落去V8，諗住搵呢位小姐較量下及做一個佢班朋友嘅訪問；但當時啲機竟然有一半係壞咗一邊控掣桿嘅，所以冇法子挑機，而剛巧佢哋又睇到本誌嘅哩個專欄，眼見哩位小姐似乎唔係太鍾意我哋嘅報導，在此我深表歉意！同時亦希望下次我哋喺V8見面時可以互相較量一下，又或者妳與數位朋友都能夠接受我地既訪問啦。不過話時話，哩位小姐同班朋友真係好勁㗎！個日睇到我哋成班目定口呆（指令魔人按：我近排打《ZERO 2》好似突然開竅咁，勁咗咁多，都係因為睇過佢哋打咋……），雖然之後我哋遇到查牌事件，但係都覺得值回票價！

「一陣無論見到的乜，千祈唔好驚！」

世嘉隻「根碑」（GUN BLADE）已經到港，而上面嗰個句説話係小弟同指令魔人去試GAME時對福田君講嘅。哩隻GAME算做得唔錯；故事話係近來突然有班「暴徒」係紐約市出現，仲攞住支火箭砲週圍破壞，而玩者就係坐住架直昇機，一面低飛一面用機鎗向佢地掃射。由於設定話玩者喺係架直昇機入面，所以畫面會勁擺；又由於班「暴徒」太勁，所以街上一個無辜市民都冇，而且的「暴徒」係生化人，所以中彈死時會爆炸，而玩者嘅良心會話比自己知自己冇殺到人，呢班友係抵銀死嘅！於是乎就會愈玩愈投入，見到會郁嘅嘢就狂掃，玩到雙目閃出紅光……因為的暴徒係要射頭或心口先至容易死啲，所以當日我同指令魔人都不停掃佢哋的手腳（就算之後我同ARES一齊玩嘅時係都係……），等佢地典一輪先至死，而且有的「暴徒」係會扮路過咁逃走，我哋會一邊掃佢個「躉」同腳，一邊大叫：「扮路過？我未見途人會攞住支火箭砲週圍走嘅！走？！你XYZ#@%$……」不過，隻GAME又唔係咁難打，第一次玩四舖爆機，第二次三舖爆，第三次就兩舖爆（BEGINNER MODE，2 PLAY時），如果單打就會辛苦好多。但係有朋友話支鎗如果可以似「孖叉COP」咁拎上手玩就PERFECT嘞！但小弟覺得，如果係咁，第一，支鎗應該唔會點震（大佬！玩完震到虎口痛呀陰功），第二，我驚啲朋友們玩得投入得滯，搵支鎗丟向個MON，咁就唔係咁好啦！

「戰國大球飛機物語」有隱藏人物！？

哩個「戰國大球飛機物語」（戰國BLADE），小弟曾目睹有人使用隱藏人物！該人物叫「刃－KATANA」（日版叫AYIN），個樣似「單眼金毛版牙神幻十郎」，手上攞住把弓狀物體，POWER UP咗之後會喺背後跟住一把成個人咁長嘅刀！而佢儲炮後就會將哩吧刀劈出，佢嘅攻擊力比鬼武士啲儲炮更加高！可以一刀劈死一隻中BOSS！而且儲炮好鬼快，唔使三分一秒就儲好出得。可惜事後小弟問過該玩者點用，佢嘅答案係話揀人時撥去「？」個格，然後將控制桿推向上等見到佢時按掣就可以揀到佢嚟用。但係會唔會有實際指令可以一百巴仙揀到佢呢？希望如果有讀者知道嘅話請向我哋提供；感激！

史當悲，真係悲！

大家近排有冇打飛機？VISCO隻「史當悲」（STORM BLADE）到咗，但係就真係麻麻哋。畫面花到咃咩爹，啲子彈又多到震，幾乎一版都過唔到呀～！

又有嘢玩！

近排玩STREET FIGHTER CO2，大伙兒玩完用ORIGINAL COMBO防空，吊住對手打廿幾HITS之後，我哋又有新嘢玩嘞。就係選擇勝利動作，適用人物有SAKURA、SODOM、ROSE姨姨同埋火引彈，方法只要於KO對手時輸入以下指令：SAKURA——START掣加輕腳；SODOM & ROSE——START掣加中腳；火引彈——START加重拳或輕腳。至於動作方面嘛……SAKURA就會喺「演武」途中踢甩自己隻鞋，SODOM就會玩武器玩到甩手，ROSE姨姨就會由怨婦變做貴婦；至於火引彈……按START加輕腳會做出「龍虎之拳2」呀YURI「可愛」嘅勝利動作，而按START＋重拳會舉手、望天，隨着口中大叫：「成功啦，爸爸……！」呀彈就會淚如雨下，喊到收唔到聲。雖然幾無聊，但都叫做秘技啩？

霸王忍法帖……忍吓啦！

執筆前一日，ADK隻霸王忍法帖（NINA MASTER）突然到港（因為全編輯部戰隊等緊隻神凰拳），系統幾好，唯獨是係的畫面肉酸咗少少。難度唔算太高，幾易上手，作為止癮作品都算唔錯……（賣廣告？）

北角快打旋風！

話説小弟早排行開北角，喺哩個北角「揸華道」嘅一間叫做「大快感」遊戲機中心，見到有令人懷念嘅「快打旋風」（街頭霸王，又稱STREET FIGHTER）只收兩蚊一局！於是乎，小弟就走咗去煲機嘞，各位有興趣嘅朋友，不妨去「及及」。

奧運殺到！

世嘉ST-V隻奧運會已經到港，又係一隻令人期待嘅遊戲，操作方法係一般運動遊戲嘅連打操作，對自己連打速度有信心嘅朋友可以去試吓，我自己就打到手都爭啲跛……

大家一齊騎棉羊仔

話説MANX TT有個「使用棉羊仔」之秘技（詳請請睇今期秘技欄）。哩個秘技就係令玩者可以騎住隻棉羊仔（留意，唔係SCOOTER，係SHEEP，生物嚟嘅），一經使用之後，全部冇人玩緊嘅車（即電腦用嗰啲）同埋玩者自己架車都會變哂做棉羊仔。而且與人對戰都可以用，嗰日我就攪到全場有一架電單車，兩個車手同七隻棉羊，令與小弟對戰嗰位朋友大為震驚。最正嘅就係騎羊之後，BGM會變得好卡通，而「轉波」時隻羊會「咩」一聲咁叫，而小弟就好鐘意「拖波」嘅……辛苦哂嘞，羊仔！

有買趁手！《遊戲誌》補購程序——LOGON！

AIM

- ◆為求打爆機，需要舊GAME攻略法
- ◆為佐儲齊一套完整遊戲紀錄
- ◆愛嚟去旅行時「透爐」用
- ◆為佐儲本第日炒得嘅書

METHOD A——郵寄

PHASE 01 填妥補購表格（影印亦可）

PHASE 02 寫張銀碼足夠嘅支票；抬頭請寫「CINEASTE INTERNATIONAL LTD.」

PHASE 03 寄嚟《遊戲誌》（地址：香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓；信封面請註明「補購」字樣）

PHASE 04 等收書啦！

METHOD B——親臨補購

補購地址：香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓

補購時間：星期一至六上午11時至下午1時、下午2時半至5時；星期日及公眾假期休息。

注意：親臨補購前請先致電本刊辦事處預訂補購期數

《遊戲誌》補購表格

姓名：

年齡：

地址：

聯絡電話：（日間）

（夜間）

郵寄地址：（如與上列地址不同）

身份證號碼：　　　　（　）

支票號碼：

補購期數	數量	×	單價	= 金額
		×		= $
		×		= $
		×		= $
		×		= $
郵費		×	$6.5	= $
合計				$

郵購地址：香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓；信封面請註明「補購」字樣

備註：

- ◆本刊恕不接受海外補購
- ◆如寄來支票之銀碼與表格上所列補購數量不符，本刊恕不受理，寄來支票將盡快退回
- ◆本刊保留拒絕補購之權利
- ◆如部分期數經已售罄，本刊將不另行通告

《遊戲誌》過往各期遊戲索引（截至第二十四期）

◆代表該期有刊載介紹文章

◆代表該期曾作詳細攻略

由於本刊不斷地收到讀者查詢本刊過去介紹各遊戲的期數，為方便讀者補購，由今期開始特增設本索引。各位讀者如欲補購本刊過往各期，敬請先致電本刊辦事處查看欲購的期數是否尚有存貨。另，由於本刊辦事處並非門市部，並未備有足夠輔幣找贖，敬請各位在親臨補購時帶備足夠輔幣。









新 GAME 時間表

PLAY STATION

6月發售遊戲

日期	遊戲名稱	中文名稱	廠商	價格	類型
7日	ザ・キング・オブ・ファイターズ'95	拳皇95	SNK	5800日圓	FIG
	ほのぐらし~それで完璧でいす~	微暗	ACCLAIM	5800日圓	ETC
	V.SPIKE (ヴィクトリー・スパイク)	VICTORY SPIKE	IMAGINEER	5800日圓	SPT
14日	MORTAL KOMBAT III	龍爭虎鬥3	SCIE	5800日圓	FIG
	「麻雀戦術」安藤満の亜空間殺法	麻雀戰術	童	5800日圓	TAB
	爽快！！スロット・シューティング	爽快！！SLOT SHOOTING	翔泳社	5000日圓	STG
	卒業~クロスワールド (仮称)	卒業~CROSSWORLD (暫名)	SOFIX	價格未定	AVG
	NBA LIVE 96	NBA LIVE96	EA VICTOR	5800日圓	SPT
21日	KING'S FIELD III	KING'S FIELD III	FROM SOFTWARE	6300日圓	ARPG
	メール・プラーナ	MARU PURANA	GUST	6800日圓	STG
	対決るみーず (メルヘンランド)	對決！童話園地	OCKTAGO	4800日圓	ACT
	極大道棋	極大道棋	毎日COMMUNICATIONS	5800日圓	TAB
	EPS 仲間由紀恵	EPS 仲間由紀惠	ANTINOISE RECORD	2800日圓	ETC
	EPS 角田智美	EPS 角田智美	ANTINOISE RECORD	2800日圓	ETC
	EPS 森川由紀子	EPS 森川由紀子	ANTINOISE RECORD	2800日圓	ETC
	EPS 水谷純子	EPS 水谷純子	ANTINOISE RECORD	2800日圓	ETC
	EPS 山本ともあ	EPS 山本智亞	ANTINOISE RECORD	2800日圓	ETC
	シーバス・フィッシング	海岸垂釣	VICTOR ENTERTAINMENT	6800日圓	SPT
	新フォーチュンクエスト食卓の騎士たち	新幸運騎士	MEDIAWORKS	5800日圓	ETC
	新フォーチュンクエスト食卓の騎士たち (限定版)	新幸運騎士限定版	MEDIAWORKS	6800日圓	ETC
	ナムコミュージアムVOL.3	NAMCO MUSEUM VOL.3	NAMCO	5800日圓	ETC
	VIRTUAL GOLF SIMULATION~栄光のフェアウェイD	光榮的FAIRWAY	KONAMI	5800日圓	SPT
28日	SDガンダム OVER GALAXIAN	SD高達鳥蠅機	BANDAI	4800日圓	STG
	雨月奇譚 (仮称)	雨月奇譚	TONKINHOUSE	5800日圓	AVG
	ハイパーオリンピック・イン・アトランタ	勁量奧林匹克IN阿特蘭大	KONAMI	5800日圓	SPT
	タイムギャル&忍者ハヤテ	時空少女與忍者疾風	EKUZEKO	6800日圓	ACT
	蟲の居所	蟲之居所	GEN SOFT	5800日圓	AVG
	井出洋介名人の新実戦麻雀	井出洋介名人之新實戰麻雀	CAPCOM	4800日圓	TAB
	クロックワークス	CLOCK WORKS	德間書店	5800日圓	PUZ
	TURF WIND'96~武豊サラブレッド育成ゲーム	武豐賽馬模擬遊戲	JALECO	6800日圓	SLG
	CYBER SPEED	CYBER SPEED	GAGA COMM.	5800日圓	RAC
	徹萬 SPECIAL	徹萬 SPECIAL	NAXAT	4800日圓	TAB
下旬	PAL~神犬伝説	PAL-神犬傳說-	東北新社	6800日圓	RPG
6月	RACE DRIVIN' A GO! GO!	RACE DRIVIN' A GO! GO!	時代華納	5800日圓	RAC
	X-COM 未知なる侵略者	X-COM 不知明的侵略者	SPECTRUM HOLLOWBITE JAPAN	5800日圓	SLG
	ネオ・プラネット	NEO PLANET	MAP JAPAN	6800日圓	SLG
	RETURN TO ZORK	回歸魔域	BANDAI VISION	6800日圓	STG
	ローンソルジャー	孤獨戰士	VIRGIN INTERACTIVE	5800日圓	ACT
	ポポロクロイス物語	波洛古羅斯物語	SCE	5800日圓	RPG

7月發售遊戲

日期	遊戲名稱	中文名稱	廠商	價格	類型
5日	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	侍魂III斬紅郎無雙劍	SNK	5800日圓	FIG
	エンジェルグラフィティ~あなたへのプロフィール~	ANGEL GRAFFITI	COCONUT JAPAN	6800日圓	SLG
	エンジェルグラフィティ~あなたへのプロフィール~ (限定版)	ANGEL GRAFFITI 限定版	COCONUT JAPAN	8800日圓	SLG
	ディスクワールドドパズラー監修	DISC WORLD	MEDIA ENTERTAINMENT	5800日圓	AVG
	スタジオP	動畫 PUZZLE2	ARGENT	5800日圓	PUZ
12日	MASTER新・遥かなるオーガスタ	MASTER 新遙遠的AUGUSTA	SOFTBANK	價格未定	SPT
19日	アクアノートの休日 MEMORIES OF SUMMER 1996	魚樂無窮夏之回憶1996	ARTDINK	5800日圓	ETC
	STRIKERS 1945	STRIKERS 1945	ATLUS	5800日圓	STG
26日	ボトムオブザナイト~メジャーリ・グヒ・ローズ~	BOTTOM OFTHE NIGHT	KANAMI	5800日圓	RPG
	時空探偵DD~幻のローレライ~	時空偵探DD~幻之LORELEI~	ASCII	6800日圓	AVG
	新型くるりんPA!	新型爆彈方塊2	SKY THINK SYSTEM	4800日圓	PUZ
	RACIN' GROOVY	RACIN' GROOVY	MIZUKI	5800日圓	RAC
	刻命館	刻命館	TECMO	價格未定	SLG
	ワールドスタズアムEX	WORLD STADIUM	NAMCO	5800日圓	SPT
上旬	スーパーパンコレクション	射波波	CAPCOM	5800日圓	ACT
中旬	ジョッキーゼロ	JOCKEY ZERO	RIGHT STAFF	價格未定	RAC
下旬	出世麻雀 大接待	出世麻雀大接待	KING RECORD	5800日圓	TAB
	バーチャル飛龍の拳	VR 飛龍之拳	CULTURN BRAIN	5800日圓	FIG
7月	ゲームの達人 2	遊戲之達人2	SUN SOFT	5800日圓	ETC
	チェスマスター	CHESS MASTER	ALTRON	6800日圓	TAB
	上海GREAT MOMENTS	上海GREAT MOMENTS	SUN SOFT	6500日圓	ETC
	フォーミュラサーカス	FORMULA CIRCUIT	日本物產	5800日圓	RAC
	CITYBRAVO!	CITYBRAVO!	ALTRON	6800日圓	SLG
	蛭子能収の大穴競艇	蛭子能收的大穴競艇	SETA	5800日圓	SPT
	プロ麻雀 極PLUS	專業麻雀 極PLUS	ATHENA	4980日圓	TAB
	スラ・毘劇ふ~ちゃんのお絵かきロジック2~カラーもありますか~	繪畫邏輯2	SUN SOFT	4980日圓	PUZ
	マクロスデジタルミッションVF-X	超時空要塞DIGITAL MISSION VF-X	BANDAI VISION	6800日圓	STG
	アイドル雀士スーチーパイII	美少女雀士II (LIMITED)	JALECO	7800日圓	ETC
	シュックウエーブ	SHOCK WAVE	EA VICTOR	5800日圓	ACT
	ウェディングピーチドキドキお色直し	WEDDING PEACH 心跳脫下婚紗	KSS	6800日圓	SLG
	リトルビッグアドベンチャー	LITTLE BIG ADVENTURE	EA VICTOR	5800日圓	ACT
	ソニックウイングススペシャル	SONIC WINGS SPECIAL	MEDIA QUEST	6800日圓	STG
	THE OPEN GOLF-HISTORY OF TURNBERRY	THE OPEN GOLF-HISTORY OF TURNBERRY	BANPRESTO	價格未定	SPT
	GOTHA 2 天空の騎士	GOTHA2 天空之騎士	光榮	6800日圓	SLG
	トワイライトシンドローム究明編	迷離夜症候群究明編	HUMAN	價格未定	AVG
	北斗の拳	北斗之拳	BANPRESTO	5800日圓	ACT
	TOTAL NBA'96	TOTAL NBA'96	SCEI	5800日圓	SPT
	るぷぶキューブルブ・さらだ	LUP CUBE	DATAM POLYGRAM	4800日圓	PUZ
	学校であった怖い話S	學校裏的恐怖故事S	BANPRESTO	價格未定	AVG
	黄昏のオード	黃昏之頌	TONKIN HOUSE	價格未定	RPG
	シルエットストーリーズ~GALS PNAIC'96	剪美女	金子製作所	5800日圓	PUZ
	カオス・コントロール	CHAOS CONTROL	VIRGIN INTERACTIVE	3800日圓	STG
	BIG HURT ベースボール	BIG HURT 棒球	ACCLAIM JAPAN	5800日圓	SPT
	TOBAL No.1	TOBAL No.1	SQUARE	5800日圓	FIG
	SANKYO FEVER ダウンダウン劇場	SANKYO FEVER DOWN DOWN 劇場	TEL 研究所	5800日圓	ETC
	キング・オブ・スタリオン	KING OF STALLION	日本物產	6800日圓	SLG

8月發售遊戲

日期	遊戲名稱	中文名稱	廠商	價格	類型
2日	OVER BLOOD (オーバーブラッド)	OVER BLOOD	RIVERHILL SOFT	5800日圓	STG
9日	小島武雄・麻雀帝王	小島武雄之麻雀帝王	GAPS	5800日圓	TAB
	マジック・ジョンソンとカリーム・ジャバーのスラムジャム'96	莊遜與渣巴之入樽'96	BMG VICTOR	價格未定	SPTZ
	アイルトン・セナ カートデュエル	洗拿小型賽車	GAPS	6800日圓	RAC
上旬	アーサーとアスタロトの謎魔界村	謎魔界村	CAPCOM	5800日圓	PUZ
下旬	ぽじっと	POSIT	PLAY AVENUE	3980日圓	PUZ
	COOL BOARDDERS	COOL BOARDDERS	WARP SYSTEM	5800日圓	SPT
	3Dウルトラピンボール	3D ULTRA PINBALL	SIERRA PIONEER	5900日圓	ETC
	謎王	謎王	BANDAI VISUAL	5800日圓	ETC
	C1 CIRCUIT	C1 CIRCUIT	IMPACTS	5800日圓	RAC
8月	戦乱	戰亂	ANGEL	價格未定	SLG
	恐怖新聞	恐怖新聞	YUTAKA	5800日圓	AVG
	東亜プランSTGコレクションVOL.1	東亞PLAN射擊遊戲集VOL.1	BANPRESTO	價格未定	SLG
	信長の野望 リターンズ	信長之野望 RETURNS	光榮	5800日圓	SLG
	七つ秘館	七間秘館	光榮	7800日圓	AVG
	INTERNATIONAL MOTO-X (仮題)	INTERNATIONAL MOTO-X (暫名)	COCONUT JAPAN	價格未定	ETC
	東京SHADOW	東京SHADOW	TAITO	8800日圓	AVG
	シミュレーションズー (仮称)	模擬動物園	SOFTBANK	5800日圓	SLG
	イエローブリックロード	黃磚路	ACCLAIM JAPAN	價格未定	AVG
	ヴァーチャルペット	VIRTUAL PET	BANPRESTO	4800日圓	STG
	天地無用！登校無用	天地無用！登校無用	XING	價格未定	AVG
	アクチャーゴルフ	真實哥爾夫球	NAXAT	5800日圓	SPT
	ブルーフラミンゴ レイナ (仮称)	BLUE FLAMINGO 莉娜	SUKORA	價格未定	ACT
	王宮の秘宝テンション	王宮之秘寶TENSION	VAP	5800日圓	RPG
	MEGATUDO 2096	MEGATUDO 2096	BANPRESTO	價格未定	FIG
	釣りバカ日誌	釣魚傻瓜日誌	小學館PRODUCTION	6800日圓	SPT
	LAKE MASTERS (レイクマスターズ)	LAKE MASTER	NEXUS INTERACT	6800日圓	SPT
	風雲悟空忍伝	風雲悟空忍傳	SANTOS	5800日圓	ACT

パチンコ大好き	我愛彈珠機	SETA	價格未定	TAB
真髄・碁仙人	真髓圍棋仙人	J・WING	價格未定	TAB
月下の棋士 王竜戦	月下之棋士 王龍戰	BANPRESTO	5800 日圓	TAB
魔法少女ファンシ-COCO	魔法少女 FANCY COCO	PA	5800 日圓	ACT
くるくるトゥインクル おねがいおほしさま	KURU KURU TWINKLE	TOMY	5800 日圓	PUZ
三国誌 リタ-ンズ	三國誌 RETURNS	光榮	6800 日圓	SLG
提督の決断 2	提督之決斷 2	光榮	10800 日圓	SLG
FIGHTING ILLUSION~K-1 グランプリ戦士~	FIGHTING ILLUSION	XING	5800 日圓	FIG
ハイパーラリー	HYPER RALLY	HI-BEST ONE	價格未定	RAC
ポエド（仮題）	詩（暫名）	COCONUT JAPAN	價格未定	ETC

9月發售遊戲

20日	DEATH WING	DEATH WING	CYBERTECH DESIGN	5800 日圓	STG
上旬	究極の倉庫番	究極之倉庫番	伊藤忠商事	價格未定	PUZ
下旬	それゆけＸココロジー	去吧！Ｘ心靈學	POLYGRAM	5800 日圓	ETC
	同級生麻雀（仮称）	同級生麻雀	YUMEDIA	價格未定	TAB
9月	クーロンズ・ゲート	九龍風水傳	SME	6800 日圓	AVG
	ヴァンタルハーツ~失われた古代文明~	VANDAL HART ~失落的古代文明~	KONAMI	5800 日圓	ETC
	ストーン・ウォーカーズ	STONE WALKERS	SUN SOFT	5800 日圓	ACT
	VIRTUAL GALLOP 騎士道	VIRTUAL GALLOP 騎士道	SUN SOFT	6800 日圓	RAC
	トランスポートタイクーン	TRANSPORT TYCOON	伊藤忠商事	5800 日圓	SLG
	るろうに剣心	浪客劍心	SCE	價格未定	ACT
	ピンボール・ファンタジーズ・デラックス	PINBALL FANTASIES DELUXE	VAP	5800 日圓	TAB
	GO2 PROFESSIONAL	GO2 PROFESSIONAL	每日 COMMUNICATIONS	6800 日圓	ETC
	スピードキング	SPEED KING	KONAMI	5800 日圓	RAC
	クーリースカンク	COOLIE SKUNK	VISIT	5800 日圓	ACT
	女神異聞録	女神異聞錄	ATLUS	價格未定	RPG
	ウイングコマンダー III	銀河飛將 III	EA VICTOR	7800 日圓	SLG
	ドキドキプリテイリ-グ	心跳 PRETTY LEAGUE	XING ENTERAINMENT	5800 日圓	AVG
	キッドクラウンのクレイジーチェイス2LOVE LOVEハニー争奪戦	小丑小子瘋狂追捕 2	COCON NUT JAPAN	5800 日圓	ACT
	ヒロイン・ドリーム	女主角之夢	MAP JAPAN	價格未定	SLG
	ブレインデッド13(仮称)	BRAIN DEAD13	COCON NUT JAPAN	價格未定	ETC
	にとうしんでん	Q版鬥神傳	TAKARA	5800 日圓	FIG
	LULU	LULU	東北新社	價格未定	SLG

10月以後發售遊戲

10月	JTCC 全日本ツーリシグカー選手権	JTCC 全日本房車選手權	BPS	5800 日圓	RAC
	新日本プロレスリング闘魂烈伝 2	新日本職業摔角 鬥魂烈傳 2	TOMY	5800 日圓	SPT
11月下旬	操兵伝 聖刻 1092	操兵傳 聖刻 1092	YUTAKA	5800 日圓	SLG
11月	あかずの間	不空房	VISIT	5800 日圓	AVG
	SLASHFORCE	SLASHFORCE	SANTS	價格未定	STG
	SUPER SHOT（仮称）	SUPER SHOT	TEARS	5800 日圓	SPT
	バトルバグス	戰鬥蟲	BANTHA INTERNATIONAL 電腦工場	價格未定	FIG
	海腹川背・旬	海腹川背 旬	XING ENTERTAINMENT	價格未定	ETC
12月	ファイナル ファンタジー VII	FINAL FANTASY VII	SQUARE	5800 日圓	RPG
	ダカール `97	達喀爾 '97	エルコム	價格未定	RAC
	STRESSLESS LESSON 通称れすれす	STRESSLESS LESSON	MIXFIVE	價格未定	ETC

96年發售預定遊戲

夏季	ライズ オブ ロボット 2	RISE OF ROBOT2	ACCLAIM JAPAN	5800 日圓	FIG
	厄痛~呪いのゲーム	厄痛 詛咒遊戲	IDEA FACTORY	5800 日圓	ETC
	トンズラ君	頓斯拿君	SORASO	價格未定	ETC
	ジョッキーゼロ	JOCKEY ZERO	RIGHT STAFF	價格未定	RAC
	すらいムしよう！（仮称）	模擬史萊姆！	東北新社	價格未定	SLG
	TUNNEL（仮称）	TUNNEL（暫名）	GAGA COMM.	5800 日圓	STG
	X-MEN	X-MEN	CAPCOM	5800 日圓	FIG
	コブラ・ザ・サイコガン	哥布拉魔幻槍	TAKARA	5800 日圓	STG
	ZEOR DIVIDE 2	零式裝甲 2	ZOOM	價格未定	FIG
	CWR/カウンターレヴォリューションウォー	CRW 鎮暴特勤隊	ACCLAIM JAPAN	5800 日圓	SLG
	アルナムの翼~焼塵の空の彼方へ~	亞娜姆之翼	RIGHT STUFF	價格未定	RPG
	TOP GUN : FIRE AT WILL	TOP GUN : FIRE AT WILL	SPECTRUM HOLLOWBITE JAPAN	5800 日圓	STG
	NOeL	NOeL	PIONEER LDC	價格未定	ETC
	ホタル	螢	PIONEER LCD	價格未定	RPG
	ベルデセルバ戦記~翼の勲章	翼之勳章	SCE	價格未定	SLG
	アーク・ザ・ラッド 2	ARC THE LAD 2	SCE	價格未定	RPG
	フィッシュ・アイズ	FISHING EYES	PACK IN VIDEO	價格未定	SPT
	スペクトラルタワー	SPECTRUAL TOWER	IDEA FACTORY	價格未定	RPG
	スーパーショット・ザ・ゴルフ	SUPERSHOT THE GOLF	VICTOR ENTERTAINMENT	價格未定	SPT
	キング・オブ・ボクシング	KING OF BOXING	VICTOR ENTERTAINMENT	價格未定	SPT
	ワルードアームズ	WORLD ARMS	SCE	價格未定	RPG
	らんま 1/2 バトル・ルネッサンス	亂馬 1/2 格鬥復興	小學館 PRODUCTION	6800 日圓	FIG
	結婚～MARRIAGE～	結婚	小學館 PRODUCTION	6800 日圓	SLG
	ギャロップレーサー	GALLOP RACER	TECMO	價格未定	SPT
	VICTORY ZONE 2	VICTOY ZONE 2	SCE	價格未定	TAB
	FIST	FISH	IMAGEER	價格未定	FIG
	ぼのぼの（仮称）	BONO BONO	SCE	價格未定	ETC
	バーチャル・プロレスリング（仮称）	VIRTUAL 摔角	ASMIK	價格未定	SPT
	SUPER CASINO SPECIAL	SUPER CASINO SPECIAL	COCONUT JAPAN	價格未定	TAB
	NAP NAP	NAP NAP	GENTECH	價格未定	ETC
	JEWELS OF THE ORACLE オラクルの宝石	神偷之寶石	SUN SOFT	5980 日圓	RPG
	ジグソ-あいらんど（仮称）	SPTJIGSAW（暫名）	日本 SOFTWARE	價格未定	ACT
	甲子園 V（仮称）	甲子園 V（暫名）	魔法	價格未定	SPT
	ストリートファイターZERO2	少年街霸 2	CAPCOM	價格未定	FIG
	モータルコンバット II	龍爭虎鬥 II	ACCLAIM JAPAN	5800 日圓	FIG
	クライムクラッカーズ2	CRIME CRACKERS2	SCE	價格未定	ARPG
	BELTLOGGER 9	BELTLOGGER9	元氣	價格未定	SPG
秋季	ファンタステップ	FANTASTEP	JALECO	價格未定	AVG
	忍者じゃじゃ丸くん	忍者查查丸	JALECO	價格未定	ACT
	東方珍遊記	東方珍遊記	NAXAT	價格未定	AVG
	ぷよぷよ通（仮称）	史萊姆方塊 2	COMPILE	價格未定	PUZ
	シムシティ 2000	模擬城市 2000	ARTDINK	價格未定	SLG
	ドリキング土屋圭市&坂東正明	DRIFTKING 土屋圭市&板東正明	MEDIA X	價格未定	RAC
	GUNSHIP 2000	GUNSHIP 2000	SPECTRUM HOLLOWBITE JAPAN	5800 日圓	STG
	ラグナキュール	RAGNACAL	SME	價格未定	AVG
	はるかぜ戦隊Vフォース	春風戰隊 V FORCE	VING	價格未定	ACT
	ぷるるん！シェイプUPガール	SHAPE UP GIRL	J.WING	5900 日圓	PUZ
	CAT THE RIPPER	CAT THE RIPPER	TOKINHOUSE	5800 日圓	ETC
	金田一少年の事件簿（仮称）	金田一少年事件簿	講談社	5800 日圓	AVG
	モンスターファーム	怪物農莊	TECMO	價格未定	SLG
	BASTARD!!虚ろなる神々の器	BASTARD!!	SETA	價格未定	RPG
	超人学園ゴウカイザー	超人學園鋼帝王	URBAN PLANT	5800 日圓	FIG
	伝説のオウガバトル	皇家騎士團	ARTDINK	價格未定	SLG
	WING OVER	WING OVER	PACK IN VIDEO	價格未定	STG
	エクスヒュームド	EXHUMDO	BGM VICTOR	價格未定	ETC
	3D ベースボール	立體棒球	BGM VICTOR	價格未定	SPT
	レガシー・オブ・ケイン	LEGACY OF KAIN	BMG VICTOR	價格未定	RPG
冬季	MELT	MELT	MAP JAPAN	價格未定	STG
	ありす	愛麗絲	GLAMS	5800 日圓	ETC
	バーチャパチスロ II	VIRTUAL 彈珠機 2	MAP JAPAN	價格未定	ETC
	ファイロ＆クロード	菲亞羅與古羅頓	BMG VICTOR	價格未定	ACT
	グランド セフト オート	GRAND SEPT ODE	BMG VICTOR	價格未定	ETC
	ヴァナルフォース	VANAL FORCE	COCONUT JAPAN	價格未定	STG
	F1GP NIPPON の挑戦	F1GP 日本的挑戰	OZ CLUB	價格未定	SLG
96年	がんばれ森川君２号	加油森川君２號	SCE	價格未定	ETC
	いがらしみきおのスカイゴルケット	SKY CORRUGATED	JOLTAN	價格未定	ACT
	ハイパーツアー	HYPER TOUR	3D	價格未定	ACT
	タイブレーク	TIE BREAK	BADE	價格未定	SPT
	ゼロヨンチャンプDOOZY-J（仮称）	ZERO 4 CHAMP PLUS（暫名）	MEDIA LINK	價格未定	RAC
	DYNAMITEKING	DYNAMITEKING	AICOM	價格未定	ACT
	悪魔城ドラキュラX~月下の夜想曲~	惡魔城 X	KONAMI	價格未定	ACT
	APACHE アパッチ（仮称）	阿柏其 APACHE（暫名）	GUST	價格未定	STG
	火竜娘-柳判官-（男性版）	火龍娘-柳判官-（男性版）	GUST	價格未定	AVG
	ホームドクター（仮称）	家庭醫生（暫名）	SUCCESS	價格未定	ETC
	TEAM 47 GOMAN	TEAM 47 GOMAN	COCONUT JAPAN	價格未定	FIG
	パチンコ倶楽部	彈珠機俱樂部	I.S.C.	價格未定	ETC
	ツインビーミラクル~不思議なベルの大陸~	兵蜂夢幻~不可思議的小鐘大陸	KONAMI	價格未定	RPG
	火竜娘-高悠環-（女性版）	火龍娘-高悠環-（女性版）	GUST	價格未定	AVG
	がんばれ！！ケイビくん デパートが占領されちゃったの巻	努力！！輕微君	TIMEWORKERS	價格未定	ACT
	DEAR FRIENDS	DEAR FRIENDS	VISIAL ARTIST OFFICE	5800 日圓	SLG
	ファーストクイーンIV	FIRST QUEEN 4	吳 SOFTWARE 工房	價格未定	SLG
	里見の謎（仮称）	里見之謎	SUNTECH JAPAN	5800 日圓	ETC
	名探偵スチールウッド（仮称）	名偵探 STEEL WOOD	IDEA FACTORY	5800 日圓	AVG
	スマッシュコート	SMASH COURT	NAMCO	價格未定	SPT
	攻殻機動隊（仮称）	攻殼機動隊（暫名）	SONY COMPUTER ENTERTAINMENT	價格未定	STG

97年發售預定遊戲

春	タンク	TANK	BMG VICTOR	價格未定	STG
	スパイダー	SPIDER	BMG VICTOR	價格未定	ACT

パンデモニアム	PANDEMONIUM	BMG VICTOR	價格未定	ETC

發售日未定遊戲

NFL クォーターバッククラブ '96	NFL 美式足球 '96	ACCLAIM JAPAN	5800 日圓	SPT
実況おしゃべりパロディウス forever with me	實況沙鍋曼蛇 forever with me	KONAMI	價格未定	STG
フェーダ・リメイク!~エンブレム・オブ・ジャスティス	FEDA REMAKE！正義之紋章	YANOMAN	價格未定	RPG
聖痕のジョカ	聖痕的祖卡	TAKARA	5800 日圓	RPG
LIPROS	LIPROS	VISUAL ARTIST OFFICE	價格未定	AVG
CRITICOM-ザ・クリティカルコンバット	CRITICOM	VIC 東海	5800 日圓	ACT
世界地図の読み方 '96（仮称）	世界地圖閲讀法 '96	SONY COMPUTER	價格未定	ETC
必殺パチンコステーション	必殺彈珠機 STATION	SUN SOFT	6800 日圓	TAB
ビューポイト	VIEW POINT	EA VICTOR	5800 日圓	STG
アローン・イン・ザ・ダーク2	鬼屋魅影 2	EA VICTOR	5800 日圓	AVG
怪獣戦記	怪獸戰記	PRODUCE	價格未定	RPG
SUPER 301 S.Q.（仮称）	SUPER 301 S.Q.（暫名）	日本物產	價格未定	SLG
オメガブースト	OMEGA BOOST	SCE	價格未定	STG
マッハ GO GO GO!	賽車小英雄	TOMY	5800 日圓	RAC
レイ・トレーサー	RAY TRACER	TAITO	5800 日圓	RAC
オーガリアン-亜人伝-	亞人傳	VISIAL ARTIST OFFICE	價格未定	RPG
ワンダラーズショック 1950 アメリカンドリームズ	1950 美國夢	SCE	價格未定	ETC
NOT TREASURE HUNTER	NOT TREASURE HUNTER	ACTIART	價格未定	AVG
競艇伝説（仮称）	競艇傳説（暫名）	日本物產	5800 日圓	ETC
RPG ツクール（仮称）	RPG 製作室（暫名）	ASCII	價格未定	ETC
BOUNTY ARMS	BOUNTY ARMS	DATAWEST	6800 日圓	ACT
MAX RACER	SUPER RACER（暫名）	BD	價格未定	RAC
ハエ男のスターツアー（仮称）	烏蠅男之星空之旅（暫名）	BD	價格未定	RAC
ダービースタリオン PS（仮称）	打啤大賽馬 PS（暫名）	ASCII	價格未定	SLG
バトルオブ……？（仮称）	BATTLE OF…？（暫名）	BANPRESTO	價格未定	SLG
バーチャル リモコン（ヘリポートI）	VIRTUAL REMOTE CONTROL	3D	價格未定	SLG
カボール・スクリーン	CAEALL SCREEN	SCE	價格未定	ETC
THE TOWER	THE TOWER	OPENBOOK	6800 日圓	SLG
FLY（仮称）	FLY（暫名）	MDB	價格未定	AVG
ソーラー・エクリプス（仮称）	SOLAR ECLIPSE（暫名）	BMG VICTOR	價格未定	STG
マジックカーペット	魔毯 MAGIC CARPET	EA VICTOR	價格未定	STG
ZXE-D（ゼクシード）	ZXE-D	BANDAI	價格未定	ACT
ARENA アリーナ（仮称）	ARENA（暫名）	SOFTBANK	價格未定	RPG
ビクトリーショット（仮称）	VICTORY SHOOT	VAP	6800 日圓	ACT
ルパン三世カリオストロの城（仮称）	雷朋三世之加利賀圖城（暫名）	ASMIK	價格未定	AVG
プロ指南ウルトラ麻雀　兵	職業指南超級麻雀兵	CULTURE BRAIN	價格未定	ETC
棋太平	棋太平	SPS	價格未定	TAB
ウルトラ万馬券	ULTRA 萬馬券	CULTURE BRAIN	價格未定	ETC
XS（仮称）	XS（暫名）	COCONUT JAPAN	價格未定	ETC
ミッドランド~幻の王国（仮称）	MIDLAND～幻之王國（暫名）	未來 SOFT	價格未定	RPG
アウトライブ ZERO	OUTLIVE ZERO	SUN SOFT	價格未定	ACT
さるかにハムぞう	猴子螃蟹火腿象	MEDIA WORKS	價格未定	PZG
機甲兵 G-1（仮称）	機甲兵 G-1	AKC 講談社	價格未定	STG
NFL パワープレイ' 96（仮称）	POWER PLAY	VIRGIN INTERACTIVE	價格未定	SPT
スポット（仮称）	SPOT	VIRGIN INTERACTIVE	價格未定	ACT
ユーリット	EURIT	VIRGIN INTERACTIVE	價格未定	ACT
ブラックバス（仮称）	BLACK BASS	VIRGIN INTERACTIVE	價格未定	SPT
ハイパー 3D ピンボール	HYPER 3D PINBALL	VIRGIN INTERACTIVE	價格未定	TAB
BOODLY BRIDE~いまどきのヴァンパイア~	BLOODY BRIDE	ATLUS	5800 日圓	SLG
装甲騎兵ボトムズ	裝甲騎兵	TAKARA	5800 日圓	ACT
DEEP SEA ADVENTURE	深海大冒險	TAKARA	5800 日圓	AVG
シュレディンガーの猫	祖尼迪卡之貓	TAKARA	5800 日圓	AVG
TFX	TFX	IMAGEER	價格未定	SLG
競馬育成シミュレーションゲーム（仮称）	模擬賽馬育成遊戲（暫名）	KONAMI	價格未定	SLG
ソウルエッジ	SOUL EDGE	NAMCO	價格未定	FIG
ツタンカーメンの遺言（仮称）	TSUTANCAMEN 的遺言	VISIT	價格未定	AVG
ロックマン8	洛克人 8	CAPCOM	價格未定	ACT
ブレスオブファイア III	龍之戰士 III	CAPCOM	價格未定	RPG
マーブルスーパーヒーローズ	MARVEL SUPER HEROS	CAPCOM	價格未定	FIG
ロックマン X4	洛克人 X4	CAPCOM	價格未定	ACT
スターグラディエイター	星劍士	CAPCOM	價格未定	ACT
バイオハザード2（仮称）	BIO HAZARD 2	CAPCOM	價格未定	AVG
クルクルパニック（仮称）	團團轉危機	COOLKIDS	2800 日圓	AVG
リフレイン ラブ~あなたに逢いたい	REFRAIN LOVE	RIVERHILL SOFT	價格未定	SLG
サイキックフォース	PSYCHIC FORCE	TAITO	價格未定	FIG
レイストーム	RAYSTORM	TAITO	價格未定	STG
イレブンス アワー	HE 11 HOUR～THE 7TH GUEST～	VIRGIN INTERACTIVE	價格未定	AVG
囲碁	圍棋	ASCII	6800 日圓	TAB
ASSULT RIGS	ASSULT RIGS	SCEI	價格未定	ETC
3D レミングス	3D 旅鼠大冒險	SCEI	5800 日圓	PZG
リアルボウト餓狼伝説	REAL BOUT 餓狼傳説	SNK	價格未定	FIG
VIPER（仮称）	VIPER（暫名）	GAGA COMM.	5800 日圓	STG
ハーミィホッパーヘッドのたまごDEパズル	HERMIE HOPPERHEAD 雞蛋方塊	SCE	價格未定	PUZ
プリンセスメーカーゆめみる妖精	美少女夢工場 3	SCE	價格未定	SLG
ワ-ルドマツゴルフ	WORLD MATCH GOLF	ZOOM X	5800 日圓	SPT
JUMP KID	JUMP KID	NEW	價格未定	ACT
モンスターコレクション	MOSTER COLLECTION	TOKINHOUSE	價格未定	SLG
キングオブパーラー	KING OF PARLOR	TEL 研究所	價格未定	SLG
QUANTUM GATE~悪夢の序章	QUANTUMGATE～惡魔的序章	GAGA COMM.	5800 日圓	AVG
メイン・ローター（仮称）	MING ROTOR	F COMPUTER ENTERTAINMENT	5800 日圓	STG
AZITO アジト蜃気楼回廊	海市蜃樓回廊	PLAY STAGE	5800 日圓	AVG
ディレクタ-（仮称）	DIRECTOR（暫名）	TONKINHOUSE	價格未定	AVG
英語の鉄人	英語之鐵人	SCE	價格未定	ETC
CREATURE SHOCK	CREATURE SHOCK	DATA EAST	5800 日圓	STG
THE HIVE WARS	THE HIVE WAR	KSS	6800 日圓	STG
ハームフルパーク	HARMFUL PEAK	SKY THINK SYSTEM	5800 日圓	ACT
バーチャルシミュレーションパチンコドリーム	VR 模擬彈珠機	KONAMI	價格未定	TAB
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	心跳回憶對戰 PUZZLE 蛋	KONAMI	價格未定	PUZ

SATURN

6 月發售遊戲

7 日	DEFCON 5	DEFCON5	MULTI SOFT	5800 日圓	STG
	ダライアス II（仮称）	DARIUS 外傳（暫名）	TAITO	價格未定	STG
	HYPER REVERTHION	HYPER REVERTHION	TECHNO SOFT	5800 日圓	STG
14 日	痛快！！スロット・シューティング	痛快！！SLOT SHOOTING	BMG VICTOR	5500 日圓	STG
	犯行写真~縛られた少女たちが見たものは？~	行凶照片	IMAGINEER	6800 日圓	AVG
	ビッグ一撃！パチスロ大攻略ユニバーサル・ミュージアム	驚爆一擊！彈珠機攻略 UNIVERSAL MUSEUM	AKC 講談社	價格未定	TAB
21 日	必殺！	必殺！	BANDAI VISIAL	5800 日圓	SLG
	大牌砦	大牌砦	METRO	5800 日圓	TAB
28 日	踝兄弟劇場第一巻麻雀篇	踝兄弟劇場第一巻麻雀篇	YUMEDIA	5800 日圓	TAB
	月花霧幻譚～TORICO	月花霧幻譚	SEGA	5800 日圓	RPG
	餓狼伝説3～遥かなる闘い～	餓狼傳説 3	SNK	價格未定	FIG
	一発逆転ギャンブルキングへの道	一發逆轉 賭王之道	BMG VICTOR	5500 日圓	TAB
	ピンボール　グラフィティ	PINBALL GRAFFITI（暫名）	PACK IN VIDEO	6800 日圓	RPG
	井出洋介名人の真実戦麻雀	井出洋介名人新實戰麻雀	CAPCOM	4800 日圓	TAB
	誕生 S	誕生 S	NEC INTERCHANNEL	6800 日圓	SLG
	STRIKERS 1945	STRIKERS 1945	彩京	5800 日圓	STG
	THE MAKING OF NIGHTRUTH	THE MAKING OF NIGHTUTH	SONET	2480 日圓	ACT
上旬	テトリス-S（仮称）	俄羅斯方塊 S（暫名）	BPS	5800 日圓	PUZ
中旬	疾風魔法大作戦	疾風魔法大作戰	GAGA COMM.	5800 日圓	ACT
	ナイトストライカー S	NIGHT STRIKER S	VING	5800 日圓	STG
下旬	同級生～IF～	同級生～if～（暫名）	NEC INTERCHANNEL	7800 日圓	SLG
	AQUAZONE FOR SEGA SATURN	AQUAZONE FOR SEGA SATURN	9003 INC.	5800 日圓	AVG
6 月	ソニックウイングススペシャル	SONIC WINGS SPECIAL	MEDIA QUEST	7800 日圓	STG
	デス・スロットル隔絶都市からの脱出	DEATH THROTTLE 逃出生天	MEDIA QUEST	5800 日圓	ACT

7 月發售遊戲

5 日	GAME WARE Vol.2	GAME WARE Vol.2	GENERAL ENTERTAINMENT	1980 日圓	ETC
	NiGHTS	NiGHTS	SAGA	5800 日圓	ACT
12 日	ラングリッサー III スペシャルパッケージ	夢幻模擬戰 III 特別版	NCS	6200 日圓	SRPG
	クロックワークス	CLOCKWORKS	德間書店	5800 日圓	PZG
	デカスリート	DEKA THREE	SAGA	5800 日圓	ETC
19 日	パズルボブル 2X	泡泡龍 2X	TAITO	5800 日圓	PZG
	南の島にブタがいた	南島有隻豬	SCORA	5800 日圓	ETC
	SEGA AGES/スペースバリアー	SPACE BARRIER	SEGA	3800 日圓	STG
	グレイテストナイン '96（仮称）	GREATEST NINE'96	SEGA	5800 日圓	SPT
26 日	湾岸デットヒート＋リアルアレンジ	灣岸 DEADHEAT+ 真實調校	PACK IN VIDEO	價格未定	RAC
	ときめきメモリアル～FOREVER WITH YOU～	心跳回憶～FOREVER WITH YOU～	KONAMI	6800 日圓	SLG
	ときめきメモリアル～FOREVER WITH YOU～スペシャル版	心跳回憶～FOREVER WITH YOU～特別版	KONAMI	價格未定	SLG
	時空探偵 DD～幻のローレライ～	時空偵探 DD～幻之 LORELEI～	ASCII	6800 日圓	AVG
	グッドアイランド飯島愛	GOOD ISLAND 飯島愛	INNER BRAIN	5000 日圓	ETC
	レッスルマニア・ジ・アーケードゲーム	WRESTLE MANIA THE ARCADE GAME	ACCLAIM JAPAN	5800 日圓	SPT
	プラドル DISC Vol.2 木下優	偶像 DISC Vol.2 木下優	SADA SOFT	3000 日圓	ETC
	激烈パチンカース	至激彈珠手	BMG VICTOR	5800 日圓	TAB

中旬	スーパーパンコレクイション	射波波	CAPCOM	5800 日圓	ACT
下旬	マジカルドロップ2	MAGICAL DROPS 2	DATA EAST	價格未定	PUZ
	BIG HURT ベースボール	BIG HURT 棒球	ACCLAIM JAPAN	5800 日圓	SPT
7 月	上海 Great Moments	上海 Great Moments	SUN SOFT	6500 日圓	TAB
	JEWELS OF THE ORACLE オラクルの宝石	神偷之寶石	SUN SOFT	5980 日圓	RPG
	駿才-競馬データ STABLE-	駿才	NAXAT	8800 日圓	SPT
	ワイプアウト	WIPEOUT	SOFTBANK	5800 日圓	RAC
	TURF WIND'96~武豊サラブレッド育成ゲーム	武豊賽馬模擬遊戲	JALECO	價格未定	SLG
	徹萬カスタム	徹萬 CUSTOM	NAXAT	4800 日圓	TAB
	アクチャーサッカー	真實足球	NAXAT	5800 日圓	SOC
	平和パチンコ総進撃	平和彈珠機總進擊	NAXAT	5800 日圓	TAB
	東京立身出世伝	東京立身出世傳	NAXAT	5800 日圓	ADV
	サターンボンバーマン	SATURN 炸彈人	HUDSON	價格未定	ACT
	ロードラッシュ	ROAD RUSH	EA VICTOR	5800 日圓	RAC
	BODY SPECIAL 264	BY SPECIAL264	YANOMAN	價格未定	PUZ
	麻雀狂時代 CEBU ISLAND'96	麻雀狂時代	MICRONET	8800 日圓	TAB

8 月發售遊戲

7 日	デスクリムゾン	DEATH CRIMSON	SANTOS	5800 日圓	STG
9 日	マジック・ジョンソンとカリーム・ジャバーのスラムジャム'96	莊遜與渣巴之入樽 '96	BMG VICTOR	4800 日圓	SPT
	ワールドヒーローズパーフェクト	WORLD HEROES PERFECT	SNK	5800 日圓	FIG
23 日	新型くるりんPA!	爆彈方塊 2	SKY THINK SYSTEM	4800 日圓	PUZ
30 日	プラドルDISC Vol.2 山内美紀	偶像 DISC Vol.2 山内美紀	SADA SOFT	3000 日圓	ETC
上旬	アーサーとアスタロトの謎魔界村	謎魔界村	CAPCOM	價格未定	PUZ
8 月	ルナ・シルバースター ストーリー	LUNAR SILVER STAR STORY	角川書店	6800 日圓	RPG
	風水先生	風水先生	HAMLET	5000 日圓	SLG
	開運!なんでも鑑定団	開運!甚麼也可鑑定團	TV 東京	5000 日圓	ETC
	特捜機動隊ジェイスワット	特捜機動隊 J.SWAT	BANPREASTO	價格未定	ACT
	SEGA AGES/アフターバーナー	AFTER BURNER	SEGA	3800 日圓	STG
	アクチャーゴルフ	真實哥爾夫球	NAXAT	5800 日圓	SPT
	麻雀姉妹若草物語	麻雀四千金	NAXAT	5800 日圓	TAB
	バスフィッシング(仮称)	BASS FISHING	NAXAT	5800 日圓	SPT
	出世麻雀大接待	出世麻雀大接待	KING RECORD	5800 日圓	ETC
	イエローブリックロード	黃磚路	ACCLAIM JAPAN	價格未定	AVG
	DESTRUCTION DERBY	DESTRUCTION DERBY	SOFTBANK	價格未定	RAC
	GALJAN	GALIAN	童	價格未定	STG
	極!!	極!!	毎日 COMMUNICATION	價格未定	ETC

9 月發售遊戲

6 日	フォンテッドカジノ(18禁)	HAUNTED CASINO	SOCIATOR 代官山	價格未定	TAB
13 日	ポリスノーツ	POLICENAUTS	KONAMI	6800 日圓	AVG
下旬	プラドルDISC Vol.2 コスプレイヤーズ	偶像 DISC Vol.2 模仿者	SADA SOFT	3000 日圓	ETC

10 月以後發售遊戲

9 月	サクラ大戦	櫻大戰	SEGA	價格未定	SLG
	真髄・碁仙人(仮称)	真髓・圍棋仙人(暫名)	J.WING	價格未定	ETC
	3D ウルトラピンボール	3D ULTRA PINBALL	SIERRA PIONEER	價格未定	ETC
	三国志 V	三國志 V	光榮	9800 日圓	SLG
	ギャルズパニッウ	西班牙女孩	毎日 COMMUNICATION	價格未定	AVG
	ブレインデッド 13	BRAIN DEAD13	SOFTVISION INTERNATIONAL	價格未定	ETC
5 日	GAME WARE 3 号	GAME WARE 3 號	GENERAL ENTERTAINMENT	1980 日圓	ETC
10 月	SEGA AGES/アウトラン	OUTRUN	SEGA	3800 日圓	RAC
11 月	SEGA AGES/廊下にイチダントアール	廊下 PUZZLE AND ACTION	SEGA	4800 日圓	PUZ

96 年發售預定遊戲

夏季	ライズ オブ ザ ロボット2	RISE OF ROBOT2	ACCLAIM JAPAN	5800 日圓	SLG
	ダークセイバー	DARK SABER	CLIMAX	價格未定	ACT
	ぷくんパ	PUKUNNPA	ATHENA	4800 日圓	PUZ
	コブラ・ザ・サイコガン	哥布拉魔幻槍	TAKARA	5800 日圓	AVG
	サイバードール	CYBER DOLL	IMAX	6800 日圓	RPG
	FARADOON THE LEGEND OF DRAGON CASTLE	FARADOON 龍城傳	PIONEER LDC	價格未定	ARPG
	アルバートオデッセイ外伝-LEGEND OF ELDEAN	阿魯巴戰記外傳	SUNSOFT	6500 日圓	RPG
	スーパーショット・ザ・ゴルフ	SUPER SHOT THE GOLF	VICTOR ENTERTAINMENT	6800 日圓	SPT
	バトルアスリーテス大運動会(仮称)	大運動會(暫名)	INTREMAIN P	價格未定	SPT
	NIGHTRUTH(ナイトゥルース)	NIGHTRUTH	SONET	價格未定	ACT
	FIST	FIST	IMAGEER	價格未定	FIG
	タイトーチェイスH.Q. プラスS.C.I(仮称)	追蹤 H.Q. PLUS S.C.I	TAITO	價格未定	ACT
	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	侍魂III斬紅郎無雙劍	SNK	價格未定	FIG
	紫炎龍(仮称)	紫炎龍(暫稱)	童	價格未定	STG
	ストリートファイターZERO2	少年街霸 2	CAPCOM	價格未定	FIG
	STRIKER`96	STRIKER'96	ACCLAIM JAPAN	價格未定	SPT
	プラドルDISC Vol.2 吉野公佳	偶像 DISC Vol.2 吉野公佳	SADA SOFT	3000 日圓	ETC
秋季	TECMO SUPER BOWL(仮称)	TECMO SUPER BOWL	TECMO	價格未定	SPT
	エネミー・ゼロ	ENEMY ZERO	WARP	價格未定	AVG
	エイリアン トリロジー	ALIEN TRILOGY	ACCLAIM JAPAN	5800 日圓	ETC
	エアーズアドベンチャー	AIRS ADVANTURE	GAME STUDIO	價格未定	AVG
	忍者じゃじゃ丸くん	忍者查查丸	JALECO	價格未定	ACT
	エクスヒュームド	EXHUMDO	BGM VICTOR	價格未定	ETC
	スラム ドラゴン	SLAM DRAGON	JALECO	5800 日圓	ACT
冬季	3Dベースボール	3D 棒球	BMG VICTOR	價格未定	SPG
	レガジー・オブ・ケイン	LEGACY · OF · KAIN	BMG VICTOR	價格未定	PRG
	バーチャパチスロII	VIRTUAL 彈珠機	MAP JAPAN	價格未定	ETC
	ドラゴンナイト(仮称)	龍騎士(暫名)	ELF	價格未定	RPG
	ファイロ&クロード	菲亞羅與吉羅頓	BMG VICTOR	價格未定	ACT
	グランド セフト オート	GRAND SEPT ODE	BMG VICTOR	價格未定	ETC
96 年	卒業S(仮称)	卒業S(暫名)	NEC INTERCHANNEL	6800 日圓	SLG
	パチンコ倶楽部	彈珠機俱樂部	I.S.C	價格未定	ETC
	TIZ~TOKYO INSECT ZOO~	TIZ~TOKYO ZOO~	GENERAL ENTERTAINMENT	價格未定	AVG
	ゼロヨンチャンプ DOOZY-J	ZERO4CHAMP DOOZY-J	MEDIA LINK	價格未定	RAC
	コットン2	綿花仙女 COTTON2	SUCCESS	價格未定	STG
	心霊呪殺師太郎丸(仮称)	心靈咒殺師太郎丸(暫名)	時代華納 INTERACTIVE	價格未定	ACT
	マクロス(仮称)	超時空要塞(暫名)	BANDAI VISION	價格未定	STG
	スカルファング	SKULL FUNK	DATA EAST	價格未定	STG
	テクモJリーグサッカー	TECMO 日本足球聯賽	TECMO	價格未定	SOC
	ウルトラマンバトル(仮称)	咸蛋超人格鬥戰(暫名)	BANDAI	價格未定	FIG
	エンジェル グラフィティ(仮称)	ANGEL GRAFFITI	SOFTVISION INTERNATIONAL	價格未定	ETC

97 年發售預定遊戲

1 月	GO II Professional(仮称)	GO II Professional	毎日 COMMUNICATION	價格未定	AVG
春	タンク	TANK	BMG VICTOR	價格未定	STG
	スパイダー	SPIDER	BMG VICTOR	價格未定	ACT
	パンデモニアム	PANDEMONIUM	BMG VICTOR	價格未定	ETC

發售日未定遊戲

機動戦士ガンダム外伝(仮称)	機動戰士高達外傳(暫名)	BANDAI	價格未定	ACT
囲碁	圍棋	ASCII	6800 日圓	TAB
GRANDREAD	GRANDREAD	BANPREASTO	價格未定	ETC
プレイボーイカラオケ VOL.1(仮称)(18禁)	PLAYBOY 卡拉OK VOL.1(暫名)(18禁)	VIC 東海	5800 日圓	ETC
プレイボーイカラオケ VOL.2(仮称)(18禁)	PLAYBOY 卡拉OK VOL.2(暫名)(18禁)	VIC 東海	5800 日圓	ETC
CRITICOM-ザ・クリティカル・コンバット	CRITICOM	VIC 東海	5800 日圓	ACT
コープス・キラー	喪屍殺手	ACCLAIM JAPAN	價格未定	ACT
天地を喰らう II~赤壁の戦	吞食天地 II 赤壁之戰	CAPCOM	5800 日圓	ACT
オーバードライビンDX	OVER DRIVIN'DX	EA VICTOR	5800 日圓	RAC
ノバストーム	NOVA STROM	VICTOR ENTERTAINMENT	價格未定	SLG
ガーディアンフォース	GUARDION FORCE	SUCCESS	價格未定	STG
ファンタジーアース(仮称)	夢幻大地(暫名)	SEGA	價格未定	RPG
天外魔境外伝 第四の黙示録	天外魔境外傳第四默示錄	HUDSON	價格未定	RPG
ARENA(仮称)	ARENA(暫名)	SOFTBANK	價格未定	RPG
HOUSING	HOUSING	SUPER SOFTWARE	價格未定	ETC
HOUSING CATALOG	HOUSING CATALOG	SUPER SOFTWARE	價格未定	ETC
SUPER 301 S.Q.(仮称)	SUPER 301 S.Q.(暫名)	日本物產	價格未定	SLG
USドラッグチャンプ(仮称)	U.S. DRAG CHAMP(暫名)	日本物產	價格未定	RAC
V.R. 麻雀	V.R. 麻雀	日本物產	價格未定	ETC
重装機兵レイノス2(仮称)	重裝機兵 LEYNOS 2(暫名)	NCS	價格未定	ACT
ダービースタリオン・サターン(仮称)	打吡大賽馬・SATURN(暫名)	ASCII	價格未定	ETC
現代大戦略 STRIKES(仮称)	現代大戰略 STRIKES(暫名)	SYSTEM SOFT	價格未定	SLG
マスターオブモンスターズ黄昏の指輪(仮称)	怪物之王黃昏之指環(暫名)	SYSTEM SOFT	價格未定	SLG
パチンコファイター(仮称)	彈珠戰士(暫名)	PLAY STAGE	價格未定	ETC
マジックカーペット	魔毯 MAGIC CARPET	EA VICTOR	價格未定	STG
ファンタステップ	FANTASTEP	JALECO	價格未定	AVG
スポット(仮称)	SPOT	VIRGIN INTERACTIVE	價格未定	SPT

ファイティング　バイパーズ	FIGHTING VIPERS	SEGA	價格未定	STG
電脳戦機バーチャロン	電腦戰機 VIRTUAL ON	SEGA	價格未定	STG
モンスターメーカー～ホーリータカー～（仮称）	MONSTER MAKER～HOLY DAGGER（暫名）	NEC INTERCHANNEL	6800 日圓	SLG
X-JAPAN 2（仮称）	X-JAPAN 2	SEGA	價格未定	ETC
銀河英雄伝説	銀河英雄傳説	德間書店	價格未定	SLG
バディムス	VADIMS	SOFTBANK	價格未定	PUZ
シミュレーション　ズー	模擬動物園	SOFTBANK	價格未定	SLG
だいな・あいらん予告編	推磚島預告編	GAMEART	價格未定	PUZ
だいな・あいらん	推磚島	GAMEART	價格未定	PUZ
ダンジョン・マスター（仮称）	DUNGEON MASTER	VICTOR ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
トゥーム・レイダース	TOUM RADARS	VICTOR ENTERTAINMENT	價格未定	STG
スワッグマン	SWAKMAN	VICTOR ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
バーチャファイターキッズ	VIRTUA FIGHTER KIDS	SEGA	價格未定	FIG
TFX	TFX	IMAGEER	價格未定	SLG
ロックマン8	洛克人 8	CAPCOM	價格未定	ACT
伝説のオウガバトル	皇家騎士團	RIVERHILL SOFT	價格未定	SLG
タクティクスオウガ	皇家騎士團 2	RIVERHILL SOFT	價格未定	SLG
マーヴルスーパーヒーローズ	MARVEL SUPER HEROES	CAPCOM	價格未定	FIG
サイバーボッツ	CYBERBOT	CAPCOM	價格未定	FIG
ロックマンX4	洛克人 X4	CAPCOM	價格未定	ACT
怪盗セイント・テール	怪盜 SAINT TAIL	TOMY	價格未定	ADV
キューブバトラー	CUBE BUTLER	IDGIT MEDIA LAB.	價格未定	ETC
東京 SHADOW	東京 SHADOW	TAITO	價格未定	AVG
テラクレスタ 3D（仮称）	TERA CURESTA 3D	日本物產	價格未定	STG
イレブンス　アワー	HE 11TH HOUR～THE 7TH GUEST II～	VIRGIN INTERACTIVE	價格未定	AVG
MARICA～真実の世界	MARICA 真實的世界	VICTOR ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
実況おしゃべりパロディウス forever with me	實況沙鍋曼蛇 forever with me	KONAMI	價格未定	STG
ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	心跳回憶對戰 PUZZLE 蛋	KONAMI	價格未定	PUZ
ぷるるん！シェイプUP ガール	SHAPE UP GIRL	J.WING	5900 日圓	PUZ
BATSUGUN	BATSUGUN	BANPRESTO	價格未定	STG
モトクロス（仮称）	越野電單車賽（暫名）	SOFT VISION	價格未定	RAC
ソニック　ザ　ファイターズ	SONIC THE FIGHTERS	SEGA	價格未定	FIG

超級任天堂

6月發售遊戲

14日	アラビアンナイト～砂漠の精霊王～	阿拉伯騎士～砂漠之精靈王～	TAKARA	7800 日圓	RPG
	ベストショット　プロゴルフ	BEST SHOOT 職業哥爾夫球	ASCII	8200 日圓	SPT
28日	SD ウルトラバトルウルトラ伝説	SD ULTRA 大戰 ULTRA 傳説	BANDAI	3980 日圓	ETC
	SD ウルトラバトルセブン伝説	SD ULTRA 大戰七星俠傳説	BANDAI	3980 日圓	ETC
	西陣パチンコ物語2	西陣彈珠機物語 2	KSS	10800 日圓	TAB
	ぽいぽい忍者ワルード	忍者世界	BANDAI	3980 日圓	ETC
	す～ぱ～なぞぷよ通ルルーの鉄腕繁盛期	超級謎之史萊姆方塊	COMPILE	價格未定	PUZ
	テトリス2 +BOMBLISS	俄羅斯方塊 2 +BOMBLISS	BANDAI	價格未定	PUZ
	テトリス2 +BOMBLISS（ス-ファミタ-ボ本体つき）	俄羅斯方塊 2 +BOMBLISS（連 SUFAMI TURBO）	BANDAI	6800 日圓	PUZ
	SD ウルトラバトルウルトラ伝説	SD ULTRA 大戰 ULTRA 傳説（連 SUFAMI TURBO）	BANDAI	6800 日圓	ETC
	SD ウルトラバトルセブン伝説	SD ULTRA 大戰七星俠傳説（連 SUFAMI TURBO）	BANDAI	6800 日圓	ETC
	ぽいぽい忍者ワルード	忍者世界（連 SUFAMI TURBO）	BANDAI	6800 日圓	ETC
	TRAVERS STARLIGHT & PRAIRIE	TRAVERSE STARLIGHT & PRAIRIE（暫名）	BANPRESTO	價格未定	SLG
	PARLOR! MINI2 パチンコ実機シミュレーションゲーム	PARLOR! MINI2 彈子機實機模擬遊戲	日本 TELNET	4900 日圓	TAB
	空想科学世界ガリバーボーイ	空想科學世界 GALLIVER BOY	BANDAI	9800 日圓	ACT
下旬	テーブルゲーム大集合！！将棋・麻雀・花札・トゥーサイド	桌上遊戲大集合！！	VARIE	8800 日圓	TAB
6月	忍たま乱太郎・忍術学校パズル大会の段	忍者亂太郎忍術學校 PUZZLE 大會	CULTURE BRAIN	6980 日圓	PUZ
	レナス II- 封印の使徒	古代機械之記憶 II 封印之使徒	ASMIK	11400 日圓	RPG
	スプリンガン・パワード	SPRINGUN POWERED	MAXAT	9800 日圓	ACT

7月發售遊戲

19日	スーパートランプコレクション2	SUPER TRUMP COLLECTION	BOTTOM UP	7980 日圓	TAB
	スターオーシャン	STAR OCEAN	ENIX	價格未定	RPG
	実況パワフルプロ野球 '96 開幕版	實況棒球 '96 開幕版	KONAMI	7500 日圓	SPT
26日	レナス II- 封印の使徒	古代機械之記憶 II 封印之使徒	ASMIK	9980 日圓	RPG
	シムシティ Jr.（仮称）	SIM CITY Jr.（暫名）	IMAGINEER	價格未定	SLG
	エナジーブレイカー	ENERGY BREAKER	TAITO	9980 日圓	ACT
中旬	忍たま乱太郎スペシャル（仮称）	忍者亂太郎 SPECIAL	CULTURE BRAIN	7800 日圓	ACT
下旬	SD ガンダムジェネレーション一年戦争記（仮称）	SD 高達時代一年戰爭記	BANDAI	3980 日圓	ETC
	SD ガンダムジェネレーショングリプス戦記（仮称）	SD 高達時代古林匹斯戰記	BANDAI	3980 日圓	ETC
	SD ガンダムジェネレーション一年戦争記（仮称）	SD 高達時代一年戰爭記（連 SUFAMI TURBO）	BANDAI	6800 日圓	ETC
7月	ゲゲゲの鬼太郎	鬼太郎	BANDAI	3980 日圓	ACT
	タワードリーム	TOWER DREAM	ASCII	9980 日圓	TAB
	ゲゲゲの鬼太郎（ス-ファミタ-ボ本体つき）	鬼太郎（連 SUFAMI TURBO）	BANDAI	3980 日圓	ACT
	ウィザードリィ外伝4	巫術外傳 4	ASCII	價格未定	RPG

8月發售遊戲

24日	古田敦也のシミュレーションプロ野球2	古田敦也之模擬棒球 2	HECT	8000 日圓	SPT
31日	本家SANKYO FEVER 実機シミュレーション3	正牌 SANKYO FEVER 實機模擬	BOSS COMM.	7480 日圓	ETC
下旬	SD ガンダムジェネレーションアクシズ戦記（仮称）	SD 高達時代亞古捷斯戰爭記	BANDAI	3980 日圓	ETC
	SD ガンダムジェネレーション建国戦記（仮称）	SD 高達時代建國戰記	BANDAI	3980 日圓	ETC
	激走戦隊カーレンジャー	激走戰隊	BANDAI	3980 日圓	ACT

9月發售遊戲

13日	実況パワープロレスリング '96 マックスボルテージ	實況 POWER 摔角 '96MIX VOLTAGE	KONAMI	7980 日圓	SPT
27日	サラブレッド　フリーダーIII	純種馬繁殖 III	HECT	價格未定	SPT
下旬	クレヨンしんちゃん（仮称）	臘筆小新（暫名）	BANDAI	3980 日圓	ACT
	美少女戦士セーラームーンセーラースターズ（仮称）	美少女戰士 SAILOR STAR（暫名）	BANDAI	3980 日圓	ACT
9月	モンスタニア	MONSTERINA	PACK IN VIDEO	價格未定	RPG
	同級生2	同級生 2	BANPREASTO	價格未定	AVG
	ドラゴンナイト4	龍騎士 4	BANPREASTO	價格未定	SLG

96年發售預定遊戲

夏季	ストリートファイターZERO 2	少年街霸 2	CAPCOM	價格未定	FIG
	牧場物語	牧場物語	PACK IN VIDEO	價格未定	SLG
	ピノキオ	木偶奇遇記	CAPCOM	價格未定	ACT
	海ぬし釣り	海岸垂釣	PACK IN VIDEO	價格未定	SPT
	必殺パチンココレクション4	必殺彈珠機大全 4	SUN SOFT	9980 日圓	TAB
	大貝獣物語 II	大貝獸物語 II	HUDSON	價格未定	RPG
	アースライトルナ・ストライク	EARTH LIGHT LUNA STRIKE	HUDSON	價格未定	ACT
	マジカルドロップ2	MAGICAL DROPS 2	DATA EAST	價格未定	PUZ
秋季	ああっ女神さまっ（仮称）	我的女神（暫名）	KSS	10800 日圓	AVG
96年	ミニ4駆スタリオン（仮称）	迷你4驅（暫名）	ASCII	價格未定	RAC

發售日未定遊戲

ファイティングアイスホッケー	戰鬥冰上曲棍球	COCONUT JAPAN	9980 日圓	SPT
MASK マスク	變相怪傑	東寶	9800 日圓	ACT
G.O.D～目覚めよと呼ぶ声が聞こえ～	GOD	IMAGINEER	價格未定	RPG
アルナムの牙～獣族十二神徒伝説	艾娜姆之牙～獸族十二神徒傳説～	RIGHT STUFF	11800 日圓	RPG
赤ずきんチャチャ	紅頭巾查查	TOMY	價格未定	ACT
リングにかけろ	飛越擂台	NCS	11800 日圓	SPT
スーパーファミリーゲレンデ	超級 FAMILY 滑雪練習場	NAMCO	8800 日圓	SPT
シェラザード伝説・ザ・プレリュード（仮称）	西拉撒都傳説（暫名）	CULTURE BRAIN	價格未定	ARPG
ドナルドダックのマウイマラード（仮称）	唐老鴨的瑪域瑪拉度（暫名）	CAPCOM	價格未定	ACT
ポカボンタス	POKAHONDAS（暫名）	CAPCOM	價格未定	ACT
勾玉伝説	勾玉傳説	ENIX	價格未定	RPG
ドラゴンクエストIII そして伝説へ…	勇者鬥惡龍 3	ENIX	價格未定	RPG
大戦略エキスパート WWII	大戰略 EXPERT WWII	ASCII	價格未定	SLG

NEO・GEO

6月發售遊戲

7日	オーバートップ	OVER TOP（匣帶）	ADK	9800 日圓	STG
14日	ART OF FIGHTING 龍虎の拳外伝	龍虎之拳外傳（普及版）（CD-ROM）	SNK	7800 日圓	FIG
	ART OF FIGHTING 龍虎の拳外伝	龍虎之拳外傳（限定版）（CD-ROM）	SNK	8800 日圓	FIG
28日	NINJA MASTER`S～ 覇王忍法帳 ～	NINJA MATETR'S～霸王忍法帳～（匣帶）	ADK	價格未定	FIG

7 月發售遊戲

5 日	メタルスラッグ	METAL SLUG（CD-ROM）	NUSUKA	7800 日圓	STG
25 日	オーバートップ	OVER TOP（CD-ROM）	ADK	4800 日圓	STG
26 日	神凰拳	神凰拳（匣帶）	SAURUS	價格未定	FIG
	真説サムライスピリッツ武士道烈伝	真說侍魂 武士道烈傳（CD-ROM）	SNK	價格未定	RPG
7 月	超鉄ブリキンガー	超鐵 BREAKING CAR（匣帶）	SAURUS	價格未定	STG
	FUTSAL	FUTSAL（匣帶）	SAURUS	價格未定	AC

8 月發售遊戲

23 日	神凰拳	神凰拳（CD-ROM）	SAURUS	價格未定	FIG
8 月	超鉄ブリキンガー	超鐵 BREAKING CAR（CD-ROM）	SAURUS	價格未定	STG

96 年發售預定遊戲

夏	NINJA MASTER`S~ 覇王忍法帳 ~	NINJA MATETR'S ~霸王忍法帳~（CD-ROM）	ADK	價格未定	FIG
	NEO MR. DO!	NEO MR.DO！（匣帶）	VISCO	價格未定	ACT
冬	QP	QP（CD-ROM）	SUCCESS	價格未定	PUZ

發售日未定遊戲

NEO ドリフトアウト	NEO DRIFT OUT（CD-ROM）	VISCO	價格未定	RAC
格闘バレー（仮称）	格鬥排球（暫名）（CD-ROM）	VIDEO SYSTEM	價格未定	SPT
ネオジオ CD オリジナル RPG	NEO・GEO CD 原創 RPG（CD-ROM）	ADK	價格未定	RPG
NEO アクションゲーム（仮称）	NEO 動作遊戲（暫名）（CD-ROM）	HUDSON	價格未定	ACT
FUTSAL	FUTSAL（匣帶）	SAURUS	價格未定	STG
押し出しジントリック	按出來（匣帶）	ADK	價格未定	PUZ
NEO ドリフトアウト	NEO DRIFT OUT（匣帶）	VISCO	價格未定	RAC

3DO

6 月發售遊戲

28 日	井出洋介名人の真実戦麻雀	井出洋介名人新實戰麻雀	CAPCOM	4800 日圓	TAB

7 月發售遊戲

26 日	クロックワークス	CLOCK WORKS	德間書店	5800 日圓	PUZ

96 年發售預定遊戲

夏季	ドラゴン・ロア	DRAGON LORE	MULTISOFT	價格未定	AVG
96 年	D の食卓 2	D 之食卓 2	WARP	8800 日圓	AVG

發售日未定遊戲

ライズ オブ ロボット	RISE OF ROBOT	MULTISOFT	8800 日圓	SLG
テレビのツボ 迷プロデューサー伝説	電視壺 謎之監製傳說	阿拉丁工房	6800 日圓	AVG
クレーファイター II	CLAY FIGHTER	INTER PLAY	價格未定	FIG
キッズ TV	KIDS TV	STUDIO 3DO	價格未定	ETC
バトルスポーツ	戰鬥運動	STUDIO 3DO	價格未定	SPT
スターファイター 3000	STAR FIGHTER 3000	STUDIO 3DO	價格未定	STG
横町 4 丁目おばけ屋敷	横町 4 丁目鬼屋	WARP	4980 日圓	AVG
ナオコとヒデ坊 算術の天才 3	算術天才 3	學漫	4900 日圓	ETC
ナオコとヒデ坊 漢字の天才 2	漢字天才 2	學漫	4900 日圓	ETC
ナオコとヒデ坊 漢字の天才 3	漢字天才 3	學漫	4900 日圓	ETC
ナオコとヒデ坊 国語の天才 1	日語天才 1	學漫	4900 日圓	ETC
ハウスッキーパー（仮称）	HOUSE KEEPER（暫名）	HAMMING BIRD	價格未定	ACT
WATER WORLD	WATER WORLD 未來水世界	INTERPLAY	價格未定	ACT
RETURN TO ZORK	回歸魔域	BANDAI VISION	價格未定	STG

PC-FX

6 月發售遊戲

14 日	バウンダリーゲート ドーター オブ キングダム	BOUNDARY GATE 皇國之女兒	NEC HE	8800 日圓	RPG
28 日	虚空漂流ニルゲンツ	虛空漂流	NEC HE	價格未定	RPG
6 月	卒業 R	卒業 R	NEC AVENUE	價格未定	SLG

7 月發售遊戲

26 日	女神天国 II	女神天國 II	NEC HE	價格未定	RPG
	ファーランドストーリーFX	古大陸物語 FX	NEC HE	價格未定	RPG

8 月發售遊戲

3 日	チップちゃんキーック！	晶片小子飛踢！	NEC HE	價格未定	ACT
	ルルリ・ラ・ルラ	LULURI LA LULA	NEC HE	價格未定	ACT

96 年發售預定遊戲

夏季	超神兵器ゼロイガー	超神兵器	NEC HE	價格未定	STG
	LAST IMPERIAL PRINCE（仮称）	帝國最後王子	NEC HE	價格未定	RPG
	BLUE BREAKER	BLUE BREAKER	NEC HE	價格未定	RPG
秋季	ファイアーウーマン纏組	FIREWOMAN 纏組	NEC HE	價格未定	SLG
	続・初恋物語 修学旅行	續・初戀物語 修學旅行	NEC HE	價格未定	SLG
96 年	天地無用！魎皇鬼 FX（仮称）	天地無用！魎皇鬼 FX（暫名）	NEC INTERCHANNEL	9800 日圓	RPG
	同級生 2	同級生 2	NEC AVENUE	價格未定	AVG

發售日未定遊戲

ドラゴンナイト 4	龍騎士 4	NEC AVENUE	價格未定	SLG
ペブルビーチ波濤（仮称）	波濤哥爾夫球（暫名）	NEC HE	價格未定	SPT
MASTERS はるかなるオーガスタ 3（仮称）	MASTER 哥爾夫球 3	NEC HE	價格未定	SPT
天外魔境 III NAMIDA	天外魔境 III NAMIDA	HUDSON	價格未定	RPG
きゃんきゃんバニー エクストラ DX	CAN CAN BUNNY DX（暫名）	NEC HE	價格未定	AVG
負けるな魔剣道 Z	不可輸的魔劍道 Z	NEC HE	價格未定	ACT
みにまむなのにっく	變成最少（暫名）	NEC HE	價格未定	SLG
ANGELIQUE SPECIAL 2	ANGELIQUE SPECIAL 2	NEC HE	價格未定	SLG
リトルキャッツ	LITTLE CAT	NEC HE	價格未定	ACT
となりのプリンセス	鄰家的公主	NEC HE	價格未定	RPG



新 GAME 時間表

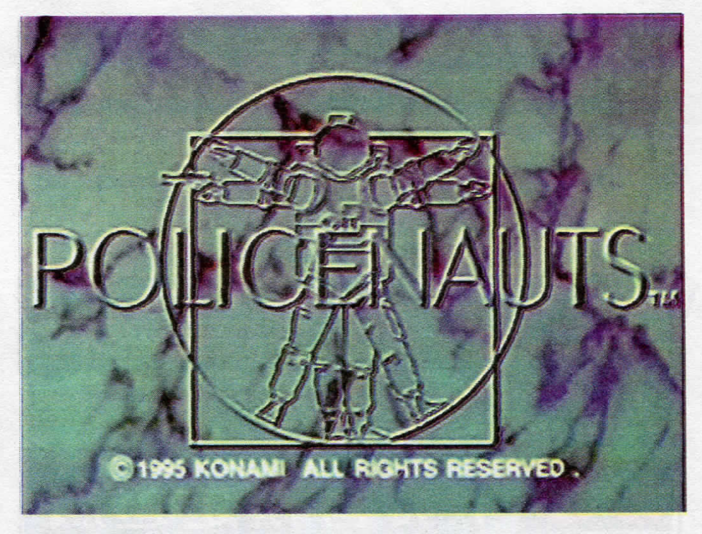
遊戲小說

POLICENAUTS

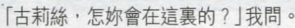
編譯／米奇

前文提要：

莊尼芬和艾度終於來到象徵BEYOND支柱的德川大廈的中央部分——花園，並參加了當時正舉行的德川製藥新藥發表會。不過，在那宣傳由失踪了的北條研三所開發的新型DDS的宴會中，莊尼芬卻發現不少在地球和BEYOND中顯赫有名的黑幫頭領，會場還由達到軍用級數的新EMPS把守。這個時候，德川定興和BCCH的理事長古莉絲，還有以前同是POLICENAUTS的沙柏度尼一同出現……



CHAPTER 10 爭執



「古莉絲，怎妳會在這裏的？」我問。

「哈，這真是奇遇哩。」

「想不到會在這裏到妳。」

「我也想不到啊，莊尼芬，艾度。這算不算是有緣呢？」

「現在的古莉絲更顯魅力啊。」

「莊尼芬，你真溫柔體貼哩，在無重力狀態下我的臉應該腫了點的啊……」

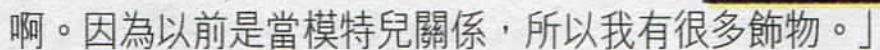
「不，那令妳顯得更加年輕啊。」

「你說得好動聽嘛。」

我留意到她那火紅色的項鍊。

「妳那項鍊看來很名貴嘛。」

「是人家送的，不是甚麼貴重的東西啊。因為以前是當模特兒關係，所以我有很多飾物。」



看見定興把手搭在古莉絲的肩膊上，看來他們的關係應該得親密。

「妳也是來參加德川的新型膠囊藥丸的發布宴會的吧？」

「嗯，我們的醫院對這隻新的膠囊藥丸很感興趣，想看看會不會在我們醫院使用。不過，想不到會有那麼多人來哩，傳媒、藝能界、政界都有人來……但最重要的醫療界卻很少人來，真可惜。」

「恕我斗膽問一句……妳跟定興的關係是……」

「我們嘛……算是工作上的伙伴、交易的對手、傾談的對象……還算是取代父親的戀人吧？」

「好了，莊尼芬，你來找我有甚麼事？你嗅到甚麼古怪事嗎？」定興問道，不過，態度說不上友善。

「你的情報果然快得很哩。」我回敬他。「你看來比以前更加嚴肅。」

「做生意可不是好玩的事情啊。」

在我眼前這個德川定興，已不再是我以前的同僚，而是個長着一副政治家嘴臉的生意人。相反，在他身旁的沙柏度尼卻像一點也沒有改變一樣。

「這或許因為我以前已經長了一副老人家的嘴臉吧。」他自嘲說。「取而代之，頭頂卻更加稠零啊。」

「真的很久沒見面了，沙柏度尼。」

「我也沒想到會在這裏見到你啊。」

「你是幾時到BEYOND來的？我聽基捷說你回地球去了……」

「我現在在月球工作啊，只是為了這次派對，才回到BEYOND這老地方來。」

「那怎麼你會參加派對的？」

「那是我跟德川之間的瓜葛啊。在這個派對中我只是附屬品而已，我只是請假來輕鬆一下。」

「我有些關於德川的事情想問你……」

「你還是那樣性急哩，那麼快便跟德川吵了嘴嗎？」

「那是我的老毛病啊。怎麼你會辭去BCP的工作的？」

「看來我不太適合當刑警，做甚麼事情都不太順利，所以15年前便下定決心辭職。結婚也試過兩次了，不過……總是不太合得來的。現在已離婚了，一個孩子也沒有。」

「那你現在做甚麼？」

「得德川的關照，我到了德川的月球工場工作，算是保安部的負責人吧。雖然我辭掉了刑警的工作，不過除了那些事情之外，我就甚麼才能也沒有。半個勳章也拿不到的警察能夠做的，大概就只有這些了。」

「平時有甚麼工作要做的？」

「就是負責月球工場的警備、資源發掘和搬輸管理的工作。那裏是德川的『MADE IN SPACE』工場之一，負責採掘月球資源和在微重力下製造稀有金屬。雖然說是警備，但那裏畢竟是月球，怎會有罪案發生？更加不可能有盜賊來光顧，所以挺清閒的啊。假如你有事到月球來的話，我帶你到處遊覽一下吧……雖然沒有甚麼好看。」

「那你知道這個宴會所公布的新藥的事情嗎？」

「那個我不太清楚，那些東西我可沒興趣哩，我只對有魅力的女孩子感興趣，你問問德川吧。」

「你見到那邊的黑幫頭目嗎？」我指了指那幫黑幫頭目所在的圓枱。

「莊尼芬啊，你還是那麼多疑的。放心吧，BEYOND不是他們的勢力範圍啊，他們只是來問問價錢而已。」

「喂，沙柏度尼，別說些讓人誤會的話啊。」德川說。

寒喧了一會之後，我便進入正題。

「我今次來是因為你的德川製藥那裏，有個職員從上月15日便音訊全無。」我對定興說。

「我的職員？是哪一個呀？」

「他叫北條研三，是德川製藥技術研究所DDS開發組主任。」

「北條君失踪了……？我還是初次聽到這件事哩。那怎麼樣？」

「連羅莉也在地球被殺了，難道你甚麼也沒有聽說過嗎？」

「羅莉？……那是誰？」

「那是失踪的北條的妻子……也是我的……」

「唔，真是可憐哩。他好像有個女兒的，以後的生活保障問題就交給我負責吧。你不用擔心，我立即跟她聯絡，明天就可以完成。」

「定興，就只有這些嗎？」

「……這些事情還是交給警察去辦吧，這不是我們這些一般市民可以插嘴的。」

「自己公司職員的妻子被殺了，怎麼你還可以那樣冷靜的？」

「你還是那樣感情用事的，自制一點吧！」

「對於北條失踪這件事，你可有甚麼頭緒？」

「北條的確是我公司的職員，不過……我可沒有聽到過關於這件事的報告，而且，我也不大清楚北條君的事情。」

「他是你的職員吧？你怎會不知道？」

「的確是那樣，不過，我公司的職員單在這殖民衛星上便有數萬人啊。」

「你覺得北條是個怎樣的人？」

「在我的記憶中，他是個認真、做事從不亂來的人。我們曾經幾次在會議和派對上見過面的，不過就此而已。他為甚麼會失踪的呢？我叫我公司的人查查看吧。」

這跟石田淳的說法有點出入。石田曾說過，北條經常跟定興共餐的。

「定興，據我所知，北條最後應該是要來見你的，就在上個月的15日，在這德川大廈。我說得對吧？」

「15日？喔……我記不起有這回事哩。最近製藥那邊都沒有甚麼重大會議，我跟他……唔，整整半年沒見過面了。」

定興竟然在裝蒜！

「不是這樣的！定興，你少裝蒜！」

「……你說甚麼？這件事我全不知道！」

「根據下面接待處的記錄，北條失踪的15日當天，的確是到了這座大廈跟你會面的。」

「來見我？……他沒有跟我見過面。一定是搞錯甚麼了。」

「答案很簡單，到底是那接待員發傻，還是你在裝傻扮懵呀？」

「……莊尼芬，你別太過分啊！你既然那樣說，不如你來搜查一下這幢大廈吧！別在這裏發瘋！」

「那這個宴會又是甚麼一回事？」

「這是德川集團旗下製藥廠的新製品披露派對啊，要公布由北條君的隊伍所開發的新型膠囊藥丸。那是為太空飛行員和宇宙殖民而研製的太空開發時代膠囊藥丸。它能夠在無重力狀態下進行定量而平均的循環，改良了使用滲透壓的滲透壓系統。這裏招待的，都是貿易公司方面和我們的客戶。」

「不過，無論怎麼看，我都不覺得這是個普通的宴會哩。那邊的EMPS是甚麼一回事啊？」

「在你的眼裏好像甚麼事情都跟罪犯扯上關係似的。好了。別在這裏搗蛋，失禮我的客人啊！」

「回答我啊！」

「莊尼芬，你這算是審問我嗎？我有必要回答你這樣無禮的人問題嗎？」

「那些黑幫頭子你又怎樣解釋？」

「我跟你沒有甚麼事情好講！我要走了，我沒空跟你在這裏說夢話！」

「你想逃嗎？定興。」

「你好好聽着，在我再回到這裏之前，你要從這裏消失！」

「定興，你好古怪哩。」

「甚麼古怪？」

「北條的失踪，還有這個可疑的宴會……怎麼說都是有古怪。」

「甚麼古怪？」

「就是你總是一副裝傻扮懵的樣子啊。德川製藥的招牌開發者突然行踪不明，無論對你的公司還是對你來說都應該是一項重大的損失，可是你們卻出奇地沉着。」

「你到底想說甚麼啊？」

「就是烏煙瘴氣啊。無論是這宴會的賓客，還是對北條失踪的事件裝傻扮懵的你們！」

「莊尼芬，你以為我是甚麼人啊？我是這德川集團的第三代……」

「是啊！就因為那樣，才更加令人覺得臭氣薰天啊！」

「艾度，給我把這混蛋揪出去！」

「我可辦不到。」

「辦不到？艾度，你聽不到我所說的話嗎？」定興似在要脅艾度。「我再跟你說一遍，現在立即給我把這個無親無顧的浦島太郎帶走！」

「你怕了嗎？定興！」

我本來想上前把那傢伙揪住，但艾度卻一把拉住我。

「你可別太放肆啊，莊尼芬．英格倫。現在的我可不是POLICENAUTS時代的我，我是可以動搖整個德川集團、甚至這個宇宙的德川啊！」

「你那是恐嚇嗎？」

「我可不是恐嚇你，而是可憐你，因為大家都是POLICENAUTS。」

「你已不是POLICENAUTS了！你只不過是個沉溺於金錢和權力的人！」

「你等着瞧吧，定興。我一定會把你揪出來，剝掉你那人皮面具的！」

* * *

就這樣，我在艾度的阻止下離開了德川大廈，離開那臭氣薰天的『花園』。

「怎麼樣？你冷靜下來了嗎？」

回到地面之後，艾度這樣問我。



「你這樣惹怒了他們，我們以後的行動便困難得多了。」

「那傢伙一定在隱瞞着甚麼的，他肯定跟北條的失踪和羅莉的死有關連。」

「不過，我們既沒有證據，也沒有線索啊。」

我們回到艾度的車上，遠離那德川大廈。一路上，我一直在沉默。

「線索是有的。」我對遊說。

「那是甚麼啊？」

「剛才，我只是在播種。假如他們真是隱瞞着甚麼，或是跟北條的失踪有所關連的話，一定會有所行動的。」

「到那時我們還有命的話再說吧。」

我沉默了一會。

「對不起啊，艾度，把你捲進這事件中。」

「算了吧，我也不打算就這樣坐在窗邊發呆一輩子。呀，不如到我家來吃餐飯吧。我家女兒的烹飪功夫很好的啊！」

艾度的話舒緩了車上沉重的氣氛。

「方便嗎？」

「當然歡迎啊。我那女兒經常煮很多飯菜的，有客人來的話會更高興的啊。」

「艾度……」

「你回到這裏來我真的感到很高興啊。」

艾度的車就這樣一直往艾度家駛去。

CHAPTER 11 馬克

汽車駛到住宅區中一幢建在街角的二層高民居前。

「這就是我的家了。」

「唔——這房子很不錯嘛，艾度。」

「在地價高的地球的話就買不到這樣的房子了。這算是30年來血與汗換取回來的禮物吧。這雖然無法跟北條的豪宅相比，不過交通就很便利，線性鐵路（LINEAR RAIL）的南花園站（SOUTH GARDEN）就在這附近。因為線性鐵路列車是懸浮行駛的，所以不會有噪音和震動的問題。」

「你的屋跟地球舊金山的屋很相似哩。」

「這是BEYOND分讓住宅的標準型，沒有花園但是兩層的獨立居所，還有10年才供完啊。殖民衛星裏的都不是平地，地皮面積不大，所以就採用斜路比較多的舊金山的建築設計。不停地做呀做的，才得到了這間小小的家。看，玄關是我自己動手改造的啊。」

「能夠找到一個容身之所真是令人羨慕啊。」

「是嗎？你也當這是你的家一樣好了。來，進去吧，不用客氣。」

一進去，眼前就出現一個美女。

「哦，爸爸，你回來了嗎？」

「嗯，我回來了。」

原來是艾度的女兒。在她身後，還有一個小孩子，不過，他卻怯生生的躲在艾度的女兒後面。

「妳在練習無重力體操嗎？」

「爸爸你看，這件新體操服怎麼樣？」

「那不是太暴露了嗎！」

「你真是——總是那樣說，衣服要看所用的材料的嘛，這件體操服是用現在最流行的天然複合新材料製造的，吸收汗水的能力很好的啊！」



「我卻對裏面的更感興趣啊。」我說。

「喂，莊尼芬，她是我的女兒啊！」

「爸爸，這位客人是……」

「嗯，今日爸爸帶了位舊朋友回來啊，晚餐方面不會有問題吧？」

「放心吧，平時都是造很多的，不夠吃的話就減掉爸爸那份吧。」

「隨便妳啦。」

「我叫安娜，你是……」艾度的女兒向我打招呼。

「我叫莊尼芬，莊尼芬．英格倫，妳好。」

「你就是莊尼芬先生？爸爸經常提起你的啊。」

「馬克，他是爸爸的朋友莊尼芬啊，打個招呼吧。」艾度對躲在安娜身後的小孩説，不過，那小孩卻畏縮起來。

「莊尼芬，請別介意。馬克精神方面有點問題，不太會説話，就像患了自閉症一樣……好了，安娜，去更衣煮飯吧。」

「嗯，這件體操服在地心吸力之下試穿起來也有點累啊。」

「真可惜哩。脱下來如何？」我跟安妮開個玩笑。

「哈，爸爸的朋友就能明白我了。」

「安娜，快去換衣服！」

「我知道了。」説罷，安娜便斯斯然的到樓上去。」

「這個女兒真令人頭痛啊，把爸爸當作傻瓜看待。」

在我眼中，艾度好像有樂意做個傻瓜。

「不是個好女孩嗎？」

「來，莊尼芬，你也倦了吧？請隨便。」

艾度的家給人溫暖的感覺，一樓是大廳飯廳等，二樓就是安娜和馬克的房間。由於屋子小的關係，上二樓的樓梯建得很直。

「再老一點，我便無法上樓了。」艾度自嘲説。

大廳的陳設很簡單，裏面放了一部舊式顯象管式的電視，電視正播映着由嘉玲主持的新聞節目，當然，那是CG由合成出來的嘉玲，真正的嘉玲正在養病中。



新聞的話題除了地球少有的日冕報告外，還有BEYOND重修和「回歸地球運動」在德川大廈前組織大集會的新聞。快將舉行落成30周年紀念的BEYOND也開始出現老化現象了，宇宙推進事業組織ISPA已訂出了一個10年計劃來重修BEYOND，這當然也牽涉到德川了。

艾度把我們以前在LAPD拍檔時的照片和他前妻卡莎蓮的照片放了在大廳中。卡莎蓮是他在BCP工作時認識的。

「你看過他她的照片吧？她是個美人吧？我認識她時，她是個女警。説起來真好笑，當時在我泊在BCP總部門口的警車上貼上告票啊。我真想給她介紹你認識……她真是個好女子啊。」

「她是患甚麼病死的？」

「我們結婚後，她長時間在無重力區做兼差，因此便患上腎結石。這好像是因為人體在無重力下流失的鈣質溜了進腎臟去。」

「沒有得醫的嗎？」

「只有靠腎臟移植。可是，當時是人類剛開始踏足宇宙的時期，在等待器官捐贈者的時候死的人足有80%，那是器官極之短缺的時候啊。」

「在等待做器官移植手術的時候去世令你遺憾吧？」

「在等候捐贈者的時候，每隔便要接受一次要花上4、5個小時的洗腎治療，因此就患上了一種人工洗腎的病人才會患上的拼發症，手板等地方的關節因為有些蛋白質沉澱下來而令患者感到得痛楚。看見她那副樣子真令人慘不忍睹啊。你也知道的吧？在微小重力下，免疫力是非常之低的。正因為卡莎蓮的事件，令我覺得宇宙很可怕，當POLICENAUTS的時候反而沒有這種感覺。」

「從某方面來説，這真個亂來的時代啊。」

大廳的牆上釘着一幅安娜在無重力體操大賽中奪得絲帶項目準優勝時所拍下的海報。看上去，安娜的樣子的確很甜美，發育得也很好，這方面幸好她一點也不像艾度。



「喂，莊尼芬，你想到哪裏去啊！？」

「安娜也是個好女孩嘛。」

「那個女兒是我引以為傲的。她跟母親一樣溫柔又勤奮。自從卡莎蓮死後，這個家全由她來打理，我也覺得對她不起。」

「看那張海報……她很受歡迎吧？」

在安娜的海報旁邊，掛了一張小孩子所畫的電腦畫。

「那是馬克畫的。那張畫在比賽中得過獎的啊。」艾度

「他用甚麼來畫的？」

「是用小孩子所用的畫板畫的，這是將那圖畫的資料編印出來的。」

「不過，畫中的風景好像地球哩。」



那張畫是畫着一個小孩子騎在一匹長了翅膀的天馬上，在紫色的星空中飛翔。騎在天馬上的小孩，應該就是馬克自己了。在天馬的旁邊，有一頭會飛的豬。此外，天空上還有兩架噴射機和一彎有嘴臉的峨嵋月。地面上的山、大樹和高樓大廈，都是BEYOND所沒有的，是地球的物產。

「這些全都是馬克自己想像的，不過，他從沒到過地球的啊。」

「畫這張畫一定是有原因的。假如畫中的小孩就是馬克本人的話，那不是表示他想離開BEYOND嗎？」

「嗯……」

「馬克是你的孩子嗎？」

「如你所見，馬克的膚色跟我不同。他不是我的兒子，是個養子。馬克是因為一件事件而同時失去了雙親的。」

「是嗎……」

説到馬克，艾度顯得有點遺憾的樣子。

「那件事到底是甚麼？」

艾度的眼光向着遙的空間看去，像在回想很久以前的事。



「那是發生在卡莎蓮死去的那年，那一年天氣很炎熱，當時發生了一宗NARC吸毒者失去常性，襲擊家人的事件。那吸毒者用刀狂插自己的妻子，還想殺死他的孩子。當時我正好在現場，為了救那孩子，我便開槍射殺了那吸毒者。就在那孩子面前……自從那次以後，我便不敢再拔槍了。對於一個刑警來説，這是最要命的啊。」

到現在，我才明白艾度為何如此潦倒。

「馬克因為那次事件，變得不會説話。那也難怪，目睹雙親被殺，那孩子所受的打擊一定很大。」

「剛才你說他患了自閉症的，不過，這樣因為精神受到打擊而患的病不算是自閉症吧？」

「嗯，正確來説的確不是自閉症，只是希望你較易明白而已。這種病好像叫緘默病，勉強要他説話的話他會出現痙攣的病徵，這也可以叫做無言症。馬克無法以語言來表達自己。看過幾個醫生都是那樣，看來不是可以很快治好的。」

「因此便讓他去畫畫嗎？」

「我給他那塊畫板，是他希望他能略為能夠表達自己。」

「藉着一塊電子畫板和那樣的畫嗎？」

「馬克整天都在畫畫和看舊電影。」

「有沒有想過讓他到地球去療養？」

「……也不大可行。」

「……你跟馬克合得來嗎？」

「不……他好像沒有把我當作父親看待……」

「是嗎……」

「馬克一定是很憎恨我。」

「艾度，總有一天他一定會打開心窗的。」

「我也這樣想。不過，馬克他……」

「這些事是不能心急的，再過一點時間一定能跟他説個明白的。你對馬克又怎樣？」

「我很疼愛他的。」

艾度的話，給我很有力的感覺。

「那麼，你就耐心等待吧。」

大廳中放了一張古老的椅子，那是艾度爸媽愛用的古董，艾度特地花了一大筆搬運費把它運到BEYOND來，不過，現在子的腳已經出問題，只是用來放放雜物而已。而現在椅子上，就放了一個很別緻的褐色手袋。

「這是安娜生日的時候，她央求了我很久才買給她的，是有名的『LS』的超高級手袋，很貴的啊。你要好好認住它啊，因為假的『LS』手袋已經很泛濫啊。」

「爸爸飯煮好了，莊尼芬先生，請來吃飯吧。」廚房傳來安娜的聲音。

於是，我放下那手袋，跟艾度一起進入飯廳，吃我來了BEYOND之後的第一餐。

這個時候，我當然不知道我跟這個手袋很有緣……

*　*　*

「來，請起筷。」

安娜看來真的很高興。圍繞着餐桌的是個幸福家庭的模樣。

「艾度，你有個幸福家庭哩。」

「這是唯一我值得自豪的地方，只是馬克的事……」

「放心吧，時間過去,一切都可以解決。」

「若是那樣就好了……」

「你也真辛苦嘛……要負擔兩個孩子的生活……，對不起，之前我不太清楚你的事情隨便亂說。」

「不要緊，我也不是做得那麼起勁就是。」

而餐桌上的，就是地球上很少會吃到的機能性食品。菜是BEYOND由BEYOND的農場工廠生產，經過超壓縮殺菌處理的，據說不會BEYOND的生態環境，也沒有用上農藥和化學藥物；牛奶是德川生產的高鈣奶，還有些海藻、以微生物蛋白質為材料的天婦羅、和樣子像花的食物，堆滿了整張餐桌。

「我很喜歡烹飪的啊。」安娜說。「不過，在BEYOND這裏，營養均衡比起味道更加重要，尤其是鈣和磷的比率啊，磷太多的話，就會令鈣排出體外。像我這樣的無重力體操選手，對鈣的攝取就更加緊張了。在德川的網絡裏，載有每天的食譜和烹調方法，所以煮起來不覺得辛苦。」

不過……這些食物的味道真是不敢恭維。牛奶的味道像即溶奶粉、野菜和海藻的味道也是難以入口，連盛載食物的碗碟也是裝了量度所盛食物的熱量的，令我覺得自己好像農場裏的生畜一樣。當然，我沒有表現出來。我想，艾度不會喜歡吃這些食物吧？待會真要問問他。

安娜為了保持身裁，所以吃得不太多，反而沉默馬克卻吃得很多。

在馬克的椅子旁邊，放了他那塊電子畫板。

「繪畫是馬克唯一的表現方法，希望他有一天能夠以語言來表達自己吧……」艾度說。

看來他經常把電子畫板帶在身邊的，連吃飯也不離那畫板。

「馬克除了去洗澡的時候，否則半步也不離畫板的。總是把自己關在自己的世界裏。」

「那記憶實在令他很難受了。」

「完全沒有了小孩子應有的天真氣息……」

我轉而跟馬克說話。

「馬克，你的畫畫得不錯嘛。到地球來的話，我帶你去寫生好嗎？」

「唔……」

「叔叔也會畫畫的啊，下次讓你看看好嗎？」

「唔……」

「莊尼芬，馬克一定很喜歡你了。」艾度說。「平時他是不會跟別人一起吃飯的。」

「是嗎？」

「真是少有啊，可能是你那枝香煙吧。」

「香煙？」

「馬克對香煙很有興趣的啊。」

「舊電影中不是常出現吸香煙的場面的嗎？」安娜說。

「啊，原來你是個電影迷哩。」

「馬克一直很嚮往那樣的啊。」

「實際上，他見到真正吸香煙的人，你應該是第一個吧。」

「馬克，你的興趣很有嘛。他們說你經常把畫板帶在身邊的，對嗎？」

「……」

「我看過你那幅畫了，那是地球吧？」

「……」

「叔叔是從地球來的啊，下次讓你看看真正的地球吧。」

「喂喂，你別隨便亂說啊。」

「……」

跟馬克談過後，我又跟安娜傾談。

「安娜，有男朋友了嗎？」

「怎會有呢？」艾度調侃道。

「爸爸你少來損我。現在我雖然沒有男朋友，不過就有心儀的對象。」

「喂，假如是這傢伙的話就免了！」艾度指着我說。

「為甚麼？」

「你跟他同行的話就會知道，這傢伙是個色情狂，一見到女孩子便會上前搭訕。」

「艾度！」

看艾度那副緊張的樣子，就知道他還是把安娜當作小孩看待，不過，在我眼中，她已算是個大人了……

安娜說她上月剛在太空人紀念博物館AMM當過接待員的兼差，這份兼差對於有修讀宇宙開發史的安娜來說也可以因此得益。

安娜所玩的無重力體操，據說是現時BEYOND最流行的運動，可是在BEYOND卻只有一個公式競技場。由於鈣質流質的問題，所以無重力體操協會和BEYOND的教育委員會經常發生爭拗，說是不適合發育期的兒童。不過，看過安娜那海報之後便不用擔心，這種運動一定會比泥漿摔角更受歡迎的。

安娜是主攻生命倫理學，這門科學是新時代的物產，因為科學的進步，器官移植和控制遺傳因子的技術已經觸及神的領域。以前學院對於人工授精、代母、複製人、腦死問題和器官移植都是以中立的立場來研究的。

既然食物不合胃口，我便跟艾度談論起今日的事情。

「這次的事件你怎麼看？」

「實質的證據和線索實在太少了。不過，正如你所說的，的確是有犯罪的氣息，德川一定是隱藏了甚麼的，而且，這不單是德川製藥，還關係到德川董事長本人。總之，我們一定要找到足以讓BCP插手的證據來。」

「可惡的定興，我一定要撕掉他的皮的……你想北條現在怎麼樣了？」

「我總覺得，北條已不在人世了。雖然我不知發生了甚麼事，但可以肯定的是北條對那班歹徒來說變成了阻礙。他們為了追殺羅莉而去到地球，她一定也知道些甚麼的。為了封口，所以才……那些膠囊藥丸一定隱着甚麼秘密……幸好嘉玲還沒有受到襲擊。」

「嘉玲甚麼也不知道，所以應該不會有問題的。只是，她最好不要有些甚麼古怪的念頭……」

「對手是德川集團的話就很麻煩了，我們必須慎重行事。」

「那麼，接下來我們該怎樣做？」

「那些傢伙一定也開始有所行動的了，我們留意德川有甚麼動靜吧。」

「我總是不愛這種令人焦急的做事方式哩。」

「沒辦法，這裏又不是舊洛杉磯嘛。」

「爸爸啊，別在餐桌上談工作的事嘛，這會影響消化的啊！」

正在安娜提出抗議的時候，電話響起，安娜於是前去接聽。

「你好，白蘭宅……喔？請問你是哪一位……嗯，是的……是的，請等一等……」

安娜帶着困惑的表情回來。

「爸爸，你的視象電話啊！不過，很怪的……只有聲音訊號……說是關於膠囊藥丸的事……」

「膠囊藥丸！？」

我和艾度都立時緊張起來，艾度立即去接聽那電話。

未完待續



前文提要

我－－天才偵探琢磨呂，只不過是半年沒交房租，便受到房東的無理迫害，更間接導致我撞車，左腳斷了的我被送到一所叫「野野村」的醫院，這裏的護士每位都相當可愛，既然我已經無家可歸了，就用這裏來做辦公室吧！



梨惠：「就是這樣，向着尿瓶……在裏面排出吧。」

琢磨呂：「我是個受傷的人，沒有辦法自己脱褲子的。」

梨惠：「唔，你雙手不是可以動的嗎。」

琢磨呂：「即使是可以脱褲子也好，亦不知道是否能成功在尿瓶裏面完事……總之這是我的第一次哩。」

梨惠：「沒有辦法啦……下次開始要自己幹的啊。」

梨惠帶着天使般的微笑，將我的睡衣褲以及屁股間印有獅子圖樣的內褲脱下了，就在我下半身感到涼了起來的同時，我感到她豐滿的胸部輕輕碰到了我的大腿。

梨惠：「好了，自己放到尿瓶的入口……呃。」

琢磨呂：「怎麼了？」

梨惠：「海原先生，這樣放不進尿瓶的。」

琢磨呂：「發生甚麼事了？」

梨惠：「變大了啊。」

對了，我的麥林一感覺到她胸部的觸覺便變成一個文件夾，更幾乎可在肚臍之間夾一份文件了。

梨惠：「請你望向另一邊找些事情做吧。」

我看到她的表情變得有點憤怒了，旁邊的床則傳來了一陣忍着忍着的笑聲。

琢磨呂：「這裏是我身體的一部份，但又是不同的生物。就算妳説請我幹些甚麼也好，對我來説也是很為難的。」

梨惠：「那麼，要怎樣做才能復原呢？」

琢磨呂：「這個嘛，通常是想些困難的事情啦、想些醜女人的事情啦、想些可怕的事情啦，不過最有效的方法是將它儲了起來的液體放出來，便肯定會變小的了。」

梨惠想了一會後，靠到我的耳邊細聲地説着……

梨惠：「那麼，我説些可怕的事給你知吧。」

風月小説式攻略第二回！？

野野村醫院的人們

TEXT：J.J



琢磨呂：「為何妳不説幫我放出呢？」

她完全不理會我的話，將臉靠了過來繼續説着……

梨惠：「海原先生，這間醫院院長自殺的事……你知道嗎？」

琢磨呂：「自殺？」

梨惠：「唔，是距離現在一個星期前左右的事……他將氰化合物注射到手腕而自殺了。」

琢磨呂：「氰化合物……不過就算你説這間醫院也好，我連醫院的名字也不知道。」

梨惠突然臉紅起來望着我。

梨惠：「唔……你連醫院的名字都不知就入院了的嗎？」

她一邊望着我，一邊指着胸前的名牌。那裏的確是寫着「野野村醫院　牧野梨惠」的。

「野野村醫院……？」

我的腦海中開始浮現出幾篇報道，對了，我記得確是在約一星期前的報紙某角落看見「野野村醫院」這名字的。

琢磨呂：「是嗎，那個院長自殺了的醫院原來就是指這裏。」

梨惠：「唔……真是嚇了一跳呢。」

琢磨呂：「為何他會自殺的呢？」

梨惠：「……」

她沒有回答我這問題，卻將我已經變小了的傢伙拿起放進尿瓶的入口。

梨惠：「仰臥着完事最初我想也是會很難的……不過很快便會習慣的了。」

尿瓶對我來説已經不重要了，在我的心裏面，已經開始被偵探所獨有的好奇心充塞了腦子。

琢磨呂：「院長他為何要自殺的呢？」

梨惠的臉雖然看起來有點困惑，但仍是直視着我來回答。」

梨惠：「是否自殺……似乎仍未清楚啊。」

琢磨呂：「即是説亦有可能是被謀殺的？」

梨惠：「聽説，院長先生在半年前將一筆巨額的保險金……」

梨惠説到這裏時突然像想起甚麼似的而停了口。

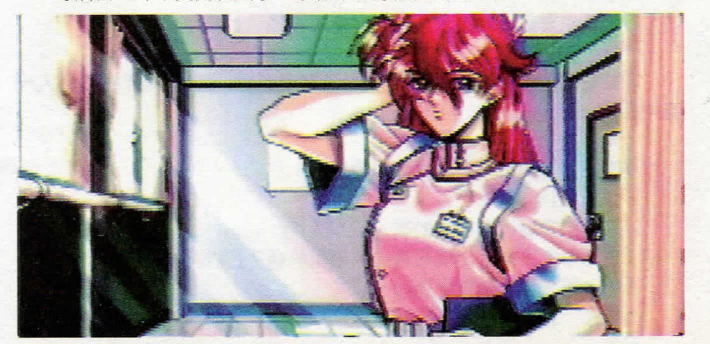
琢磨呂：「保險金……怎樣了呢？」

梨惠：「不要説這些了，海原先生請你盡快完事吧。」

琢磨呂：「我本來就不打算用的了，不如妳再説多些院長的事我知道吧。」

梨惠：「院長夫人説過不能説那件事的。」

琢磨呂：「不要開玩笑了，最初不是妳説先的嗎。」

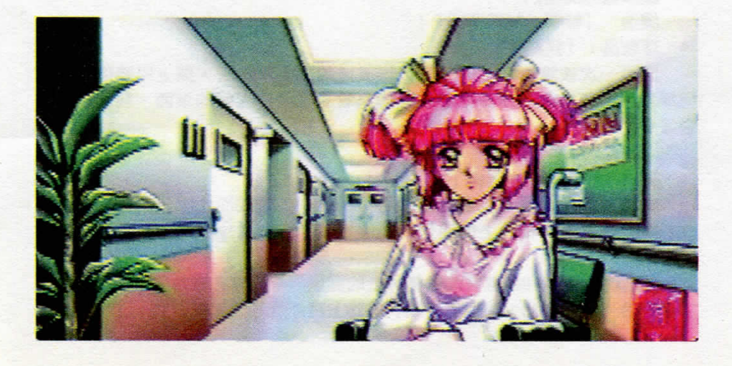




梨惠：「那是因為要令你這裏變成這樣……才沒法子吧。」
琢磨呂：「那麼是否要我再一次變大它呢。」
梨惠站起來了……
梨惠：「海原先生，我是很忙的……請你不要太過份了。」
微笑着但語調強硬的梨惠，將和尿瓶一起帶來的枴杖放了在床邊，跟着便離開了房間。我再次從旁邊的床聽到一些忍着忍着的笑聲。我將尿瓶和枴杖放到床下，望着天花穿上了內褲和睡衣褲。

SECTION 3
不尋常的自殺

「……」
我一邊呆望着那個單調的天花，一直在想着同一件事。某醫院院長的死雖然看上去是自殺，但一定是有些不可告人的部分的。
「唔……實在是個有吸引力的題材。」
我感到自己住進這間醫院似乎不是偶然的。我覺得是神要給我這天才偵探一個試練，這樣想着的我，開始想對院長自殺的事知更多更多的事情了。反正暫時也要在這醫院渡日，想到要過一些甚麼事也沒有得做的悶蛋日子，我就覺得這是理所當然的慾望。
「好了……怎樣做呢。」
●召護士來問過詳細（看護婦を呼ぶ、詳しい話を聞き出す）
我為了問過詳細，按了床邊的響掣。過了一會，一陣叭噠叭噠的護士鞋聽音開始接近，走進來的並非梨惠，但同樣可以算得上是一位靚女護士。
護士：「有甚麼事嗎？」
我瞥了她胸前的名牌一眼，上面寫着「野野村醫院　野際美保」。
琢磨呂：「我想妳告訴我詳細的事情。」
美保：「詳細的事情？」
琢磨呂：「嗯，是詳細的事情呀。」
美保：「你斷了骨啊。」
真是牛頭唔搭馬咀的護士。假如我的腳沒有受傷的話，大概已經在打她屁股了，不過我壓抑着自己，用平常的語氣回答她。
琢磨呂：「這種事我也知道，有人說過要問我受傷的事嗎？」
美保：「除了受傷之外，你也沒有甚麼可以說的事了吧？」
琢磨呂：「我是想詳細的問一下院長死掉時的事。」
美保：「……」
她一邊瞪着我，一邊的懷疑的語氣說着。
美保：「你問這些事是想怎樣了。」
琢磨呂：「那要在聽了之後才可決定。」
美保：「院長夫人說過，不論對方是傳媒的人也好、是患者也好，全部都不能觸及那件事的。」
跟着美保便急急腳的離開了我的病房。而讓治則似乎看書看到睡着了。
「院長夫人的命令……嗎。」
我想是沒有可能從護士那裏聽取情報的了。雖然如此，我的好奇心是不會因而消失的，而且我還感到它隨着時間而在逐漸膨漲。
「像我這種天才偵探，絕不會只得一種手段的……舉例來說，不是也有這種方法嗎。」
●既然這樣，問那個院長夫人的話應該就沒有問題了吧（ならば、その院長夫人に話を聞けば問題ないだろう）
「若這是院長夫人的命令的話，問那院長夫人不就沒有問題了嗎。」
我就這樣想着而離開了病房。的確，缺乏行動力的偵探就如白痴一樣。
「等等……雖然是走了出來走廊，但院長夫人會在哪裏呢？」
我也不相信院長夫人會偶然站在這種單調的走廊上。
「唔?」
當我在走廊中央想着辦法時，聽到背後傳來像是金屬磨擦的聲音，而那種聲音更似乎是逐漸在向我迫近。



「呃…」
走在走廊上的我，遇上了一名坐在輪椅上的女孩。那種通透的肌膚以及寂寞的表情令人印象深刻。
少女：「……」
她一直瞪着我，在她的眼裏面，流露着和少女的年齡一點也不相稱的悲哀。
琢磨呂：「嘿，我的眼睛燃燒起來了。」
我突然對這個素未謀面的少女說了一句意義不明的話，而少女聽了我這句話後，就突然很害怕地背向我，拼命轉動車輪逃走。
拍。
可能是因為太驚，其中一邊車輪撞上放在走廊的梳化角了。
少女：「哇！」
少女從半回轉的輪椅上飛了出來，跌倒在走廊上。少女雖然拼命地想回到輪椅上，但沒有鎖定的輪椅就無情地正在離開她。
少女：「呃……」
我走近正在掙扎中的她，將枴杖到地上，跟着再將那隻用石膏固定了的右腳慢慢放到瓷磚上面。
（唔，平衡很差呢……）
雙腳站起來的時候，傳來了強烈的痛楚，不過我仍是輕輕地將她抱起，讓她坐上輪椅。露出困惑表情的少女，坐在輪椅之上一直望着我。
琢磨呂：「想要我的簽名嗎？」
少女：「……」
這少女和我在互相可感到對方呼吸般的距離互望着。她眼珠的顏色對於有着拉丁系性格的我來說，是悲暗得不能正視的程度。
少女：「……」
突然間，那悲哀的眼睛望向我背後，跟着她拿開了我搭在輪椅上的手。
少女：「……」
推動了車輪的她，突然又像猶豫不決般回頭再次凝視着我。



少女：「……」
護士：「唉，沒有事嗎？」
聽到背後有熟悉的聲音，少女再次望向我的背後，跟着她就帶着悲哀的樣子背向我離開了；由輪椅發出的金屬聲音，就像是在表達出她的心情。
梨惠：「海原先生……你的枴杖。」
梨惠微笑地站在我面前。想起來，我是連枴杖也沒有拾起就靠單腳支撐着身體的。
梨惠：「喂……好好拿着枴杖吧。」
在我仍望着少女的背影時，梨惠則扶着我再將枴杖交到我手。我一邊以手腕感覺着她豐滿的胸部，同時確實地接過了枴杖。」
梨惠：「那個女孩子叫做桃子啊。」
琢磨呂：「是嗎。」
梨惠：「你和那孩子談過甚麼呢？」
琢磨呂：「沒呀，甚麼也沒有說過。」
梨惠深深吸了一口氣，露出有點為難的表情。
梨惠：「我也是沒有和她說過話的……那孩子對任何人都不肯放開胸懷的。」
我的腦海中浮現起她那悲暗的眼睛。雖然我也經歷過不少事情，但也沒有遇上過如此悲哀的眼睛。
琢磨呂：「那孩子的腳有問題的嗎。」
梨惠過了片刻才流着淚答我。
梨惠：「那傷本來應該已經是醫好了的……」
琢磨呂：「……是嗎。」
我這樣回答後，梨惠便偷看着我的樣子。她的眼睛和桃子相對地，正在閃閃發光。
梨惠：「不過，海原先生……你很體貼哩。」
琢磨呂：「我體貼？」
梨惠：「不是嗎……」



琢磨呂：「我是想她可能會阻着我經過，所以才這樣做吧。」

因為我瞪了她一眼，所以梨惠沒有再説下去。我是極討厭被女性對我説「體貼」、「好人」之類的話的。

梨惠：「那些傳聞……看來也不大準確哩。」

她就像在選着説甚麼話才好，睜着滴溜的眼來和我説話。

琢磨呂：「哼，那些傳聞管它吧……一切事實就只有我最清楚。」

梨惠：「雖然我也有幾次在周刊雜誌看到有關你的報道……」

我為了阻止她説下去，捉住了她細小的肩膊。我感覺到她的身體是突然震了一震的。

梨惠：「請、請你不要嚇我一跳吧。」

琢磨呂：「院長夫人在哪裏呢？」

我一邊觀察着她憤怒的表情，一邊突然提出了這問題。對了，我是為了直接去問院長夫人而離開病房的。

梨惠：「院長夫人嗎？」

琢磨呂：「沒錯，院長夫人是在哪裏的呢？」

她的表情就像是在説「為何問這種事呢」。

梨惠：「院長夫人平常並不在醫院……因為我只是間中才見到她的。」

琢磨呂：「間中也沒有所謂，在醫院的時候會在哪裏的呢？」

我再一次瞪着她。梨惠或許是被我的氣魄所壓倒吧，她縮着肩後退了數步。

梨惠：「在、在醫院的時候……我估會在一樓的院長室的。」

琢磨呂：「院長室在哪裏？」

梨惠：「乘升降機下去……向左方直走的地方。」

我聽了這番話後，將呆着的梨惠留在走廊，自己一個人去了乘升降機。



我感覺着那輕微的重力感，閉上眼睛慢慢的深呼吸。

（院長夫人嗎……？）

在那部看來可容納10人的升降機內，我一個人在想着院長夫人的樣貌。

（嘿、反正也不會像樣的了。）

當我得出這結論時，響鈴通知我已經來到1樓。我一邊注意着升降機入口和通道交接處的凹凸，一邊向着梨惠所説的方向走。當我途經大堂時，一個我所認識的男子進入了我的視線範圍內。這男子拖着不合時代的倫敦長靴，正走向醫院的出口。

（勉造……嗎）

那傢伙的名字是「川崎勉造」，是下三流周刊雜誌「ASA100」的記者。我本來是想叫住那傢伙的，但這時勉造已經離開醫院了。

（嘿、算吧……我是來找院長夫人的。）

我目送勉造離開後，通過大堂打開了一扉寫着「非請勿進」的厚門。和之前的瓷磚截然不同地，地面上舖着紅褐色的地毯。

（嘿、厲害的不是醫院的人而是患者吧。）

我觀察着附近的情況，慢慢將門關上了。大堂的嘈吵聲一瞬間消失了。在那舖着紅褐色地毯的走廊上，顯得相當寧靜。

（……）

通道是從入口一直向前伸延，而兩旁側滿了是門。我一邊看着那些寫有「資料室」、「會客室」、「休息室」的門牌，一邊繼續前進。來到通道的盡頭時，一扉大門出現在我的眼前，而那裏的確是寫着「院長室」的。

（唔……）

我很小心的去觀察這門。作為一個天才偵探，是任何時候也會特別多疑的。

（看來沒有設陷阱哩……）

我整理了一下睡衣，輕咳了一聲。

（那麼，要和院長夫人見面了，問題是怎樣才可令這門打開呢）

●我是個有常識的偵探，正常地敲門吧（私は常識ある探偵だ、普通にドアをノックしよう）

雖然我很輕力的敲，但可能是因為門厚，所以通道上仍是響起了沉重的聲音。

咯、咯、咯

我繼續再敲了數次門。不過裏面沒有任何回應，一點也感覺不到有想開門的打算。

（嘿、院長夫人似乎不喜歡普通方式。）

我用另一種方法來令這門打開了。

●用自傲的男中音聲線將院長夫人引出來（自慢のバリトンボイスで、院長夫人を誘い出そう）

不錯，人與人的相遇，第一次是很重要的。有着這種想法的我，向着這厚門唱出自傲的男中音。

琢磨呂：「啦～～～、啦啦啦、啦啦～～～。」

相信院長夫人會在這房間之中迷上我的歌聲了。

琢磨呂：「啦啦啦啦～～～、啦啦、啦啦啦～～～！」

相信她很快就會被我的歌聲引導着一樣走出這門的了。

琢磨呂：「啦啦啦啦啦啦～～～！」

唔、差不多是開門鎖的時候了。

（……）

我凝望着門鎖差不多有1分鐘了。

（……）

不過門鎖動也不動。

（嘿、院長夫人看來是不喜歡唱歌的）

●扮成送貨來給院長夫人較深引象（宅急便のふりで院長夫人に多大な印象を与えよう）

我是個天才偵探，做事是不可以和一般人相同的，有着這種想法的我於是扮成送貨一樣，希望和院長夫人初次見面時幽默一點。

琢磨呂：「午安！送貨的！……麻煩你蓋一蓋章！……沒有人在的話，那麼我就放在你鄰居那裏的啊～！……」

我一點也感覺不到門開了或是有誰在接近這門。

（那麼……即是説房間之中沒有人嗎？）

我為了確認此事，用枴杖尖再敲了幾次門。

（……哼、沒有人的話最初就告訴我知吧。）

雖然也知道剛才的話是前後矛盾，但亦由此可見我是可等的灰心。用頭撞向門作最後一擊後，我決心離開這個可恨的地方。

（沒有辦法問院長夫人的話……）

●這種情況還是回到病房沉思一會吧。（こういう場合は病室に戻じっくり考えるべきだ）

（對了，這種時候即使四處亂走也只會是浪費時間的。）

有了這種想法的我，踏着那紅褐色的地毯回到大堂，就這樣乘上了升降機。我步履蹣跚地離開升降機後，就這樣向着自己的病房直走。數名老人正座在梳化上談着甚麼，而當我經過時他們則以羡慕的眼神望向我。我是知道這班老人們正在想甚麼的。就算是可以將病治好，青春也是不會回來的。不論在任何時代，老人都會對年輕人羡慕、嫉妬，而年輕人則在害怕年老這個現實。

讓治：「喂，你去了哪裏呀？」

琢磨呂：「我要睡了」

我不高興地説着，滾上了床仰臥着。

讓治：「怎麼了，不用這樣説話吧？」

讓治的口角都乾了起來。我同情這位年輕人是在浪費時間，但到底這也是和我無關的。

讓治：「呃，梨惠妹在找你呀。」

琢磨呂：「梨惠在找我？」

讓治：「唔、難得可以舒舒服服的睡……卻被她叫醒了。」

讓治這樣説着，一邊將手伸進口袋一邊傻笑。

讓治：「喂、已經幹過了吧？」

琢磨呂：「幹甚麼？」

讓治：「討厭啦，當然是指肉體關係吧。」

讓治臉紅起來了。

讓治：「喂喂，幹過了吧？」

琢磨呂：「我要睡了。」

我再一次被讓治命令後，就這樣慢慢的閉上了眼睛。閉上眼睛後不知為何浮現出梨惠微笑的樣子。一定是因為看見了些不太好的東西，我為了忘記它才會這樣的。

（梨惠找我有甚麼事呢？）

讓治：「喂喂喂，幹過了吧？」

我再次張開眼睛，為了令這軍艦頭的年輕人收聲而作出了適當的回答。

●和梨惠只有精神上的戀愛（梨恵とはプラトニックなつき合しかしていない）

琢磨呂：「我和梨惠有的是精神上的關係……沒有甚麼肉體上的關係。」

讓治：「騙人吧，早陣子的周刊雜誌上寫你是『性愛機器』、『性愛終端

機』的。」

琢磨呂：「那是誤解吧。」

讓治：「不過我就絕對覺得你是有幹的。」

琢磨呂：「我不是說過沒有甚幹的嗎。」

梨惠：「沒有幹甚麼呀，海原先生？」

讓治：「呃……妳幾時來的。」

梨惠紅着臉且喘着氣。她的心臟有問題嗎？

梨惠：「海原先生，你到底去了哪裏呢……我一直在找你啊。」

讓治：「嗱，如我所說一樣吧？」

就是有甚麼也不關你的事吧，不過我就對於自己未能感覺到她接近這房間感到異常後悔。梨惠看了一眼讓治後，就以很困擾的表情將她粉紅色的咀唇貼近我的耳邊，看見這情景的讓治再次臉紅起來。

琢磨呂：「你望向那邊吧。」

讓治：「嘻嘻，我明白了。」

讓治雖然是回到自己床上，但我就感到他將耳朵撐得大大的。而梨惠亦在確認了讓治已經回到自己的床上後，再次將粉紅色的咀唇貼近我的耳邊。

琢磨呂：「唔。」

梨惠：「呃？」

琢磨呂：「開玩笑吧，繼續啦。」

梨惠：「呃……院長夫人正在找你。」

琢磨呂：「甚麼？」

我開始在懷疑自己的耳朵。

梨惠：「院長夫人正在找海原先生。」

琢磨呂：「若是有事的話，院長夫人來這裏不就好了。」

梨惠：「呃、她似乎是想和你兩個人單獨談談……因此她叫我帶你去院長室。」

琢磨呂：「等等，我剛剛才去過院長室。不要說是院長夫人，就連一隻甲由也沒有。」

梨惠：「院長夫人是剛剛才到醫院的。」

琢磨呂：「她不會想對我幹甚麼嘛？」

梨惠的樣子變得有點怒了。

梨惠：「我不知道，因為她只是說想和你兩人單獨談談罷。」

院長夫人想和我兩人單獨談談……到底會是關於甚麼的呢？

梨惠：「呃、讓我帶你到院長室吧。」

梨惠拿起放在床邊的枴杖，再將我從床上扶起。

梨惠：「呃……海原先生是個偵探嗎？」

琢磨呂：「不是普通的偵探，是個天才偵探。」

梨惠：「嘿嘿、雜誌上亦說過同樣的事哩。」

琢磨呂：「雖然這句說話是真的，但本來雜誌上所寫的都是些謊話……那一班是不知道如何正確評價他人的蠢材。」

梨惠：「是蠢材嗎？」

她的樣子就如天使一樣。

琢磨呂：「只是看到我的一部分就將它說成是全部。那班傢伙以為批判他人就是自己的工作。」

梨惠認同地點頭。



梨惠：「那麼……海原先生到底是怎樣的人呢？」

琢磨呂：「想知我的事，便要和我過一夜了。」

梨惠：「就是因為你說這種話，所以才會被雜誌說你的。」

我和梨惠乘升降機落至1樓後，就這樣站在大堂寫着「非請勿進」（關係者之外立入禁止）的門前。

梨惠：「海原先生，你從我那裏聽到院長室的所在地之後……你有進入過這裏嗎？」

琢磨呂：「為何你問這種事情呢？」

梨惠：「呃……患者是不能進入這裏的。」

琢磨呂：「患者不算是有關人士嗎。」

梨惠沒有答我的問題，推開了眼前的厚門。

SECTION 4 野野村亞希子

（還不是一樣沒有人）

我邊確認着四周的情況，邊將門慢慢關上。大堂的嘈吵聲一下子消失，就像這個世界上只有梨惠和我這兩人存在。

梨惠：「我們走吧，海原先生。」

梨惠就像在催促我一樣在我背後輕按。

梨惠：「……」

當我們經過寫着休息室的門前時，梨惠一邊走一邊在說着。

梨惠：「3月21日晚上，院長先生就是……在這房間死掉的。」

琢磨呂：「……」

我沒有再追問甚麼，因為我知道即使再問也好，也是不可能從她口中知道更多事情的了。來到通道盡頭時，眼前又再是那扉大門。

梨惠：「這裏是院長室……不過，海原先生你好像已經知道的了。」

梨惠敲向那厚門。



咯、咯、咯。

梨惠：「我將海原先生帶來了。」

梨惠那通透的聲音在無人的走廊上響着。

梨惠：「海原先生，我要先走了。」

梨惠說完後便急急的走回大堂，情況就像房間之中會有怪物走出來一樣。

女聲：「請、門是開着的。」

（！？）

我一聽到那聲音，背後就感到一陣寒氣，亦不是說那聲音可怕，可能就只有感覺敏銳的我才會感覺得到。

（這個……不好對付哩。）

我以自己那冒了少許汗的手握着門鎖，再慢慢轉動它。

院長室內不但昏暗，而且更奇怪地在日間將窗簾緊閉起來。在房間的中央，我看見了一名女性座着。

（不、不是一名美人嗎。）

院長夫人：「嘿嘿，疑心很重的人哩……這房間沒有任何特別的。」

她坐在椅子上直望着我。她的樣子雖然很美，但不知為何一點也沒有人類的感覺，而他旁邊的矮男人就令這種不舒服的氣氛更明顯。這男子在院長夫人的旁邊拿着皮鞄，低着頭像公仔一樣動也不動。

院長夫人：「歡迎，海原先生……我是死了的院長『野野村作治』的太太『野野村亞希子』。」

琢磨呂：「找我有甚麼事嗎？」



不論對手是誰，我亦不會改變說話的方法和態度的。

下期續……

預你唔睇編者話

上期出書日，臨時臨急遇上南斗水鳥拳利恩嘅挑戰，但係因為佢都係臨時臨急上陣，所以一出手就使出南斗水鳥拳最憨居嘅一招「斷己雙殺拳」，結果佢就斷咗自己嘞，但我就唔覺自己被殺喎，真奇怪。

前排睇過一本新出嘅中文模型書，裏面有個我睇過嘅中文書之中算係幾中肯嘅EVA特集，不過筆者顯然仲未睇晒套EVA，亦唔係好了解當中每個細節嘅含意。其實凌波麗受歡迎並唔係因為佢目口目面嘅表情，反而係身為「受造物」嘅佢冇辦法面對周圍嘅環境，佢好想更接近人，尤其是碇真嗣（原來哩個至係正確譯法，出自第26集黑板上嘅字），但係又無法表達自己，庵野秀明就利用咗第十六使徒同佢嘅犧牲嚟表達哩一點，又用第三個凌波麗想揸爛碇司令個眼鏡嘅一幕嚟表達複製人承擔前世過去嘅悲哀。所以凌波麗先至咁惹人憐愛。

最後要回答康津田嘅來FAX：EVA TV版係OPEN END嚟，乜嘢謎都未解，留意下年2月第13隻LD啦！

（等緊睇EVA電影同真大結局嘅米奇）

雖然上期書推出之前製作了一本《包乞食》攻略，但心想這不過是很普通的事情，所以亦沒有在編者話提起，但估不到竟然有人如此看得起在下，不計成本……在此首先要向他們答謝一聲，假如沒有他們這一着，在下的攻略本亦未必會成為同好們的話題，亦未必能得到不錯的銷量……總之，希望下次不要等到有人推出收費攻略本時才會有免費攻略本派吧（唉，可能又會被人說在下不是了）……當然，在下更希望這次只是純粹的巧合……

對了，最近看過一本新雜誌，說有些地下機舖半夜2點幾仲有機打，其實鰂魚涌「例羅」附近有間英文字母機舖，門口對正大街仍每晚開至2點以後，最經典是在下有一年中秋和ZAC半夜3點去那裏打機，剛好遇上警察「勸喻」負責人，得來的回答是……

「阿蛇，我喺度開咗12年喇，好多熟客仔㗎！」

這一答令全場人呆了最少10秒，而在下以後亦很少再到這機舖了……

（J.J）

自從上次隻《包乞食》俾同事阿輝睇中之後，一切不可思議的事件便隨之發生，好似人哋玩《包乞食》通常都會好緊張兼玩至「V嘩鬼叫」，但偏偏阿輝會玩得好靜，同時會不時陰陰嘴笑……無他嘅，你如果有幸見過佢玩《包乞食》，咁你就會知道乜嘢叫做恐怖。你見過有人寧願俾隻喪屍咬都要瞄準，目的便是一槍打爆佢個頭，又或者特登俾扒喺地下嗰隻咬住左腳，跟着用右腳踢甩佢個頭，之後見到烏鴉就攞把刀出嚟衝過去，跟住一刀「立」兩隻，搞到成個畫面都係毛飛嚟飛去。記得早排小KAN KAN話過好驚，但根據ZAC所分析，在此情況下根本走都無用，因為以哩種心理狀態嘅人，基本上佢手上只有棉花都可以用棉花轟死你，此外即使無武器都可以徒手做低你，諗諗吓，阿輝似乎比喪屍仲恐怖。

之後，阿輝睇中咗《太陽之尾》，當各位同事以為哩隻GAME會冇事時，不可思議嘅事又發生了。從畫面所見，阿輝的原始人對於手同腳都進行了前所未有嘅強化，因為佢走起上嚟可以快到連主機都LOAD唔切畫面，此外不少動物只要俾佢扑兩扑就瓜柴，如果俾佢遇到「同鄉」重慘，佢會二話不說扑死佢，救命！殺人呀！不過，最令我「陰敬」的（千祈唔好擺明崇拜佢，因為佢可能會用你嚟做實驗！），便是曾有幸見過佢同時與三隻長毛象火拼，結果係點，夠膽你咪自己去問佢啦。

（ARES）

復活了！終於也可以重見天日了，經過了數天的可惡雨天之後，可愛的太陽終於再一次的出現在面前，可是，太陽又是令人非常苦惱的東西，太過熱了，30多度的高溫令到黑龍變成一個水人，而且在這個極度需要水的日子竟然發覺沒有水（錢），所以感覺到非常的絕望。「噢！天呀！為甚麼每個月也要如此的折磨我呢？」不過，黑龍是不會這麼容易便低頭的，哈！哈！哈！雖說今個月是非常的艱苦，不過，終於也買了一部MD！哈！這部MD當然是自己用的，黑龍絕不會像小KAN KAN般花那麼多錢在女人身上的，何況黑龍仍然是單身人士。女人，算是甚麼呢？黑龍根本不需要哩！小KAN KAN，記住！六十歲前不要給她吃飽哩！哈！哈！哈！

（苦口婆心的赤目黑龍）

某天，小弟就跟着ZAC、指令魔人及福田君，去到是傳說是高手聚集，臥虎藏龍的「勝利關」電子娛樂中心，希望可以偷一偷師，在高手過招時儘量吸收吸收。而當小弟正留心着ZAC君師的火引彈怎樣去與指令魔人用的好豪的鬼時，突然不知從哪裏傳來一些很強之阿KEN的氣，由於名字上的接近，我也起了共鳴。於是乎我不由自主的向旁邊一看，然而這一看，就有一股衝擊由眼睛傳向我的腦袋。呀！實在太強啦！！我從未見過有人用阿KEN用得這麼的強，這麼的純熟呀！而且着前的衝擊，還以幾何級數不斷倍大，令至本人也像受到空中重腳，蹲下中腳，跟着LEVEL3神龍拳的極大重擊。然而細看之下，控制這個阿KEN的，原來是一個女孩子……咦？莫非她就是ZAC君以前所提及的勝利關「女殺手」？然而就在此時，特別的事情就發生了。那時於我們一班熱血編輯周圍，究竟發生了甚麼有趣的事呢？欲知後事如何，請翻閱今期ZAC君的「街頭GAME霸王」！

（編輯KAN）

今期編者話，寫啲乜好呢？呀，講吓我哋自己本書嘅銷售情況啦。

話說我自己喺葵涌荃灣一帶有一大班開GAME舖嘅朋友們，當然佢哋自己係老細啦，佢哋都有賣各類遊戲雜誌，而我哋自己本書出街嗰幾日，我多數都會落去搵吓佢哋，睇一睇啲銷售情況，問一問啲買書嘅顧客意見，覺得本書有啲乜嘢唔妥，等自己可以改善。但係呢排遲咗幾日至去搵佢哋，竟然發覺冇自己本書喺佢哋舖頭出現，所以即時緊張地問啲老細們：「係咪本書上期賣得唔好，所以今期冇攞書呀？」但係佢哋都會滿有笑容咁答番我：「唔係，賣晒啫。」咯，都好啲，嚇得我吖……

而J.J.喺上期出書日之前出嘅一本「B.H.完全攻略本」出咗之後一日，我又落去睇吓賣成點，點知落到去淨係見到另一本同類形但係免費嘅友刊攤到有一大堆，心諗喱次大鑊喇，使係啲老細們賣齊唔嗮，所以冇攞書……第一時間又走去問佢哋，所俾嘅答案又係一樣：「唔係，賣晒啫。」哦，真係世事難料㗎……

（指令魔人）

今期筆者都可算當黑，臨到書尾（即截稿前的數日）時突然牙痛，仲痛到撕心裂肺，典床典蓆（應該是地毯才真）……搞到筆者痛不欲生，連稿都做唔到（編按：搵多啲藉口添吖你！），唯有歸家休息去也。情況稍好後便跑去離家中不遠的牙醫求診，誰不知其門口不但關上了，而且更貼上了一張紙，寫着：「今天有事……」，「咁我仲要痛幾耐呀？」筆者唯有咁問自己。

另外，筆者心中有些話實在不吐不快……

阿KAN爺，你「溛」女，應該嘅；你喺「編者話」度「溛」女，冇問題；但你喺「編者話」度用埋啲咁肉麻嘅說話「溛」女，就有啲難頂嘞。

而且仲有一樣好致命嘅……

各位正沐浴在愛河嘅男性讀者們，如果你哋啲女友睇到以下嘅一段說話——「……其實最緊要嘅，就係可以令佢開心，只要佢喜歡嘅話，花啲錢算得係乜嘢吖。」（節錄自「遊戲誌」第24期第3頁編者KAN的編者話）你估佢哋（女友們）會有啲咩反應？又會對閣下有啲咩嘢額外要求？

阿KAN爺，小心你隻手呀；雖知「愛情誠可貴，生命價更高」……

最後，筆者有個「冇獎問答遊戲」，希望可以為大家提供一點樂趣；題目係：「請猜下圖是何人？」（貼士：本刊編輯部某美形編輯）

若閣下大把時間無「定」駛，同時又有啲多餘嘅紙同筆，咁就不妨寄信嚟考考自己眼光，來信請在信封底寫上姓名、電話、身份證號碼及喺信封面註明「競猜編輯是誰冇獎遊戲」，答中問題及被抽中的聰明讀者，筆者會將其姓名刊出，以表揚其雪亮的眼睛，及其充滿智慧的頭腦。

特別鳴謝：輝哥有限公司提供「瞞天過海SCAN相服務」

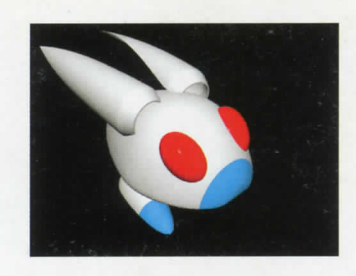
(PUYU神)



新連載！
輝哥語錄

話說，有晚10點幾，PUYU神問我哋仲有乜嘢巴士可以從灣仔去九龍城，正當大家沉思嘅時候，輝哥話——

「有，銀頂紅車身嘅！」



重賞之下





《遊戲誌》線人計劃

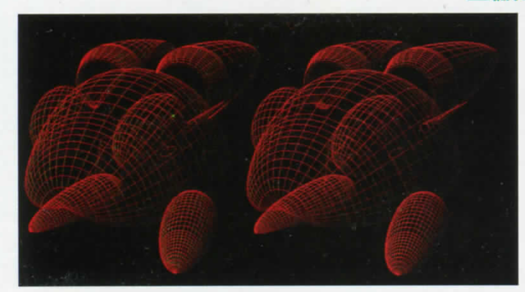
我哋相信，香港有好多GAME壇有識之士，佢哋收料收得好快，GAME壇發生咗乜嘢事佢哋都比人知得早。

有好料無謂收埋佢，《遊戲誌》嘅「STREET FAXER」、「街頭GAME霸王」同「秘技工場」都歡迎你提供好料，當然唔會少你嘅線人費啦！

GAME料分級制

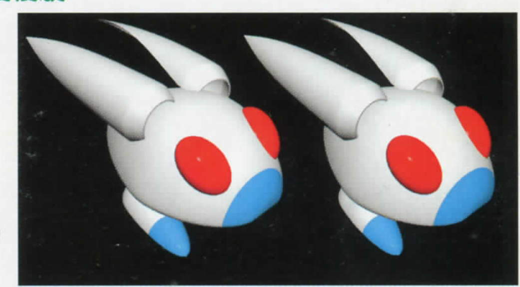
一級猛料................................$200
二級勁料................................$100
三級好料................................$ 50
四級碎料................留番你自己慢慢歎

稿費大增100%



報料熱線：
2380 2223
報料FAX線：
2507 5175
報料EMAIL線：
cineaste@glink.net.hk

本刊保留選取來稿及評定稿件等級的權利



攻略地盤大拍賣！

歡迎挑機！！

你認為《遊戲誌》的攻略法「*有料到*」？抑或你覺得自己是機壇…*明日之星*、*懷材不遇*？《遊戲誌》俾個機會你挑機（*投稿攻略法*），你有本事就放馬過來！

字數：每版600字連8至10張相
期限：只收出街兩個星期內的遊戲攻略
圖片：將你的攻略過程要點錄在N線VHS錄影帶上，我幫你CROP相（歡迎SUPER帶）。
《遊戲誌》練功房設備齊全，點挑都得——**請早預約**
稿費：收親坐底3舊，絕對有商量。

挑機前記得要預約啊！

挑機熱線：2380 2223

SONY®

PLAY WIDE
打機



WATCH WIDE
睇戲



SHOOT WIDE
攝錄





闖出家庭電視的框框
電視遊戲的必備之選
功能媲美大型16:9電視

16:9麗音國際線路電視機
Wide Trinitron 16:9 TV



KV-V16MN1 / KV-V20MN1

功能：

- Dual Nicam System (PAL B/G,I) & German Stereo Decoder
  雙麗音(PAL B/G, I) 及德國立體聲解碼器
- 內置立體聲放大器由2個全音域揚聲器強勁輸出。音質充滿動感、震撼，低音雄渾，高音清脆。
- Surround Sound 環迴立體聲

畫面：

- Picture Mode 畫面亮度選擇模式

接收系統：

- CATV 有線電視
- Multi 15 System 15制式國際線路





Sony Corporation of Hong Kong Ltd.

客戶服務接待中心 • Customer Service Reception Centre

銅鑼灣：軒尼詩道555號東角中心16字樓
油麻地：窩打老道19號地下
荃灣　：眾安街55號英皇娛樂廣場二樓商號201-2室
沙田　：沙田中心地下6號
牛頭角：觀塘鴻圖道1號二樓202-3室

客戶查詢熱線：2833 5129



觀塘鴻圖道1號二樓202-3室